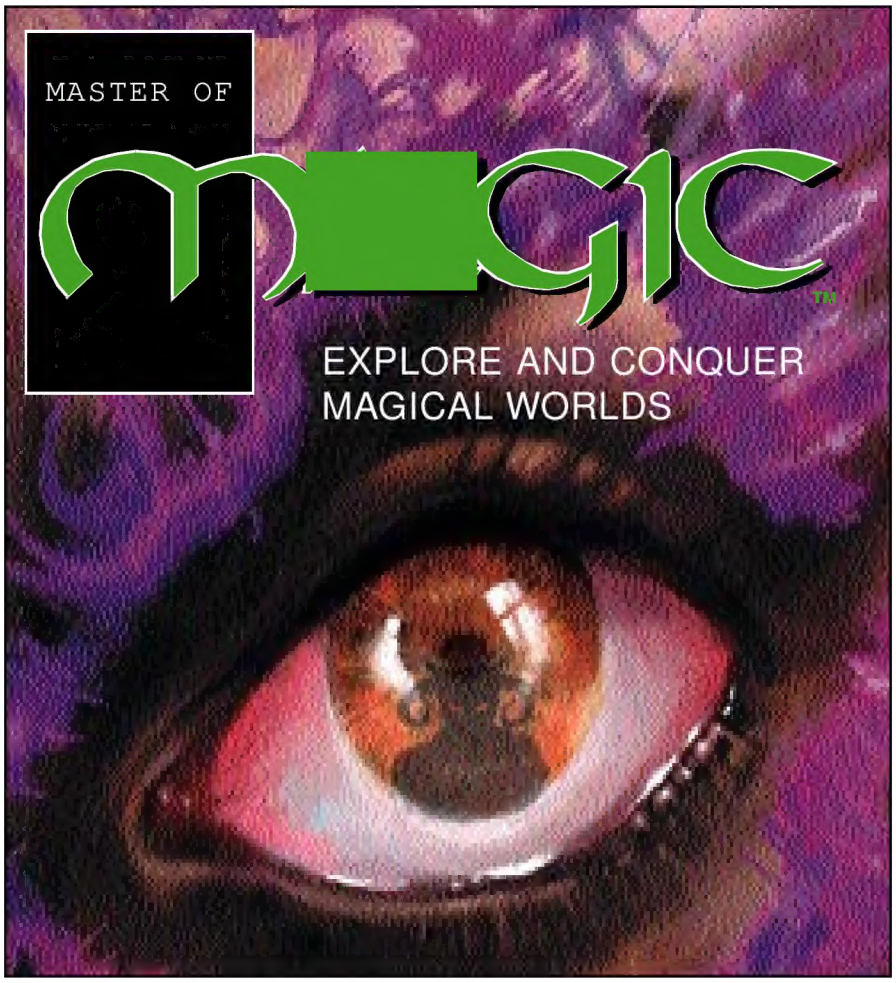


MASTER OF MAGIC

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.U..
Tél: (+44) 454 329510

Tous droits réservés.
Copyright © 1994 MicroProse

Ce manuel ne peut être reproduit en partie ou dans sa totalité, avec une machine à ronéotyper ou photocopier, ou autre, sans autorisation, à l'exception de la citation de brefs passages dans des critiques.
Fabriqué au R.U.

Quitter

Table des matières

Introduction à *Master of Magic*
Pour commencer
- Le menu principal
- Le menu Nouveau jeu
- Sélection ou création de sorciers

Lancement du jeu - L'écran principal
- Le jeu
- Les sortilèges
- Les armées
- Les villes
- La magie
- Informations
- La dimension
- La fenêtre de statut
- La fenêtre d'état des stocks
- L'écran de mouvement principal
- La fenêtre du monde (Carte réduite)
- La fenêtre unité
- Le tour suivant

Les principes de base de l'exploration et le Hameau
- Exploration des mondes d'Arcanus et Myrror
- L'écran Hameau et Ville
- L'écran de production

Expansion et rencontres avec vos voisins
- L'expansion
- Le pouvoir magique et les nodes
- Recherche de sortilèges
- Rencontres avec vos voisins

Constitution d'une armée
- Les unités normales
- Les créature invoquées
- Mercenaires et héros
- Aptitudes particulières des unités
  - Liste des aptitudes particulières
- Les objets

Combat et lancement de sortilèges
- Le combat
- Les sortilèges et leur lancement
- Evénements

Perdre ou gagner
Appendice
Index
Crédits

Introduction à Master of Magic

Imaginez que vous tombiez à travers le temps et l'espace. Vous vous retrouvez dans un monde appelé Arcanus, un monde qui rappelle la Terre à l'époque médiévale, à ceci près que les arts de l'alchimie et de la magie y sont puissants et reconnus. Les créatures fantastiques (elfes, orcs, klackons, etc.) que notre monde a, jusqu'à présent, rejetés comme étant les produits d'imaginations trop fertiles, sont une réalité sur Arcanus. Ici, ces créatures sont des êtres intelligents qui, en compagnie d'espèces inconnues sur la Terre, même dans notre imagination, forment les innombrables races qui peuplent Arcanus. Au-delà d'Arcanus existe un deuxième monde mystérieux, Myrror. Accessible uniquement au travers d'anciens donjons de sorcellerie ou par la pratique de certaines formes de magie obscure, Myrror est, dans tous les sens du terme, un monde étranger baignant dans une magie puissante, rempli de dangers et des créatures les plus fantastiques. On dit, parmi les sorciers, que nul ne peut vraiment parvenir à régner sur Arcanus avant d'avoir maîtrisé Myrror.

Vous vous retrouvez sorcier novice dans ces mondes. Votre équipement est limité, mais vous connaissez déjà un sortilège ou deux. Au début du jeu, vous régnez sur un petit hameau et ses habitants. Avec ces matières premières, vous devez construire une ville prospère, explorer les deux mondes d'Arcanus et de Myrror, agrandir votre empire et apprendre de nouveaux sortilèges. Vous rencontrerez peu à peu d'autres sorciers, aux origines tout aussi humbles, qui ont tous le même objectif que vous, c'est-à-dire conquérir les deux mondes. Votre habileté à employer vos ressources, utiliser le potentiel de vos races, saisir les opportunités et mener vos négociations avec les autres sorciers déterminera vos chances de réussite. Etant bien entendu, cependant, qu'il ne peut y avoir qu'un seul Master of Magic!

Pour commencer

Contrôles à la souris

Nous supposerons ici que vous comprenez les fonctions de base d'une souris comme "cliquer" et "tirer". Votre souris possédant deux boutons, l'interface les distingue. Les définitions suivantes se rapportent à leur emploi dans ce manuel.

- Un "clic" se réfère au positionnement du pointeur sur un secteur de l'écran et à l'action de cliquer avec le bouton gauche.
- Un "clic à droite" correspond à l'action de cliquer avec le bouton droit.
- "Ouvrir un menu" nécessite de cliquer sur un menu dans la barre des menus.
- "Sélectionner" signifie cliquer sur quelque chose.
- On "déplace" la souris en la faisant passer sur une image ou un objet sans cliquer.
- "Appuyer sur un bouton" avec la souris signifie cliquer sur le bouton à l'écran.
- "Alterner" signifie qu'il vous est donné deux options et que cliquer sur le bouton a pour effet d'alterner entre celles-ci.

Le menu principal

Après avoir installé *Master of Magic* et avoir lancé le jeu, vous vous retrouvez devant le menu principal. Celui-ci vous permet de continuer à jouer le dernier jeu auquel vous avez pris part (une option qui n'est pas présente lorsque vous lancez Master of Magic pour la première fois), de charger un jeu sauvegardé précédemment, et de commencer un nouveau jeu.

Si vous jouez à *Master of Magic* pour la première fois, ou si vous souhaitez commencer un nouveau jeu, cliquez sur le bouton "Nouveau Jeu". Sinon, cliquez sur le bouton approprié.

CONTINUER

Cliquez sur ce bouton pour revenir au dernier jeu joué. Notez que tout jeu en cours est automatiquement sauvegardé tous les quatre tours et placé dans un fichier de sauvegarde temporaire. La fonction de sauvegarde automatique efface le jeu précédemment sauvegardé temporairement dans ce fichier.

CHARGER

Cliquez sur ce bouton pour passer à l'écran d'options de jeu. Vous pouvez cliquer sur l'un des noms de fichiers de jeux sauvegardés pour recharger le jeu en question.

NOUVEAU JEU

Cliquez sur ce bouton pour aller à l'écran Nouveau jeu (décrit plus loin).

RETOUR AU DOS

Cliquez sur ce bouton pour quitter Master of Magic et retourner au DOS.

Le menu Nouveau jeu

Si vous avez choisi dans le menu principal de commencer un nouveau jeu, vous vous retrouverez devant cet écran. Vous pouvez ici choisir plusieurs paramètres (en cliquant sur les boutons appropriés pour sélectionner ou passer en revue les options) qui détermineront la nature de votre nouvelle partie de *Master of Magic.*

DIFFICULTE

Choisissez un niveau de difficulté en passant les options en revue (cliquez sur le bouton “Difficulté”) jusqu’à ce que vous arriviez au niveau souhaité. Suivant le niveau de difficulté choisi, votre sorcier est avantagé (options Intro et Facile), équivalent (option Normal) ou désavantagé (options Difficile et Impossible) par rapport aux sorciers contrôlés par l’ordinateur. Le niveau de difficulté modifie la production et le taux de croissance de la population, ainsi que la vitesse à laquelle votre sorcier recherche de nouveaux sortilèges. De plus, avec les niveaux plus difficiles, les aptitudes des sorciers ennemis à conquérir les mondes d’Arcanus et de Myrror vont en augmentant, tandis que leur tolérance quant à vos avancées diplomatiques, faux pas et actes agressifs diminue. Soyez prévenu, le niveau Impossible porte bien son nom!

Le niveau Intro est unique parmi les niveaux de difficulté. Il s’agit d’un niveau guide destiné à ceux qui jouent pour la toute première fois. Au cours de vos trente premiers tours à ce niveau, de nombreux conseils vous seront donnés à l’écran. Vous recevrez également une aide automatique chaque fois que vous pénétrerez sur un écran de jeu. Les sorciers ennemis, à ce niveau de difficulté, offrent très peu de résistance. La seule restriction, lorsque vous jouez au niveau Intro, est qu’il ne vous est pas possible de vous constituer un sorcier sur mesure. Vous devez, au contraire, choisir l’un des quatorze sorciers pré-définis décrits dans la section **Choix d’un sorcier**.

Le bouton d’aide universel

REMARQUE IMPORTANTE: Quel que soit le niveau de difficulté que vous choisissiez, une aide directe est toujours disponible! Cliquez à droite sur presque toutes les zones de pratiquement n’importe quel écran, et le jeu vous fournira des

informations et définitions destinées à vous aider. Cliquez une seconde fois pour reprendre le jeu où vous l'avez laissé.

ADVERSAIRES

Choisissez le nombre de sorciers ennemis (entre 1 et 4) qui s'opposent à vous en cliquant sur le bouton "adversaires". En plus de déterminer le nombre de sorciers contre lesquels vous allez vous mesurer, le nombre d'adversaires influe également sur la rapidité avec laquelle vous risquez de rencontrer un autre sorcier. Bien que le contact avec des sorciers ennemis puisse avoir certains aspects positifs (la possibilité, par exemple, d'échanger des sortilèges), il présente également des aspects négatifs potentiels, les tensions pouvant augmenter au fur et à mesure que vous devenez plus puissant. Avoir le temps de rechercher des sortilèges utiles et d'établir quelques villes afin de développer une base puissante avant de rencontrer d'autres sorciers présente donc d'indéniables avantages.

TAILLE DES TERRES

Le bouton "taille des terres" contrôle la taille approximative des continents (petits, moyens, grands) et la proportion des terres par rapport à la surface mondiale totale. Cliquez sur le bouton "taille des terres" pour passer les options en revue.

Lorsque vous choisissez la taille des terres, prenez en compte les avantages relatifs de chaque option. La taille des terres affecte la rapidité avec laquelle vous entrez en contact avec les autres sorciers. Dans la mesure où des terres réduites résultent dans la création de nombreuses îles séparées par de vastes étendues d'eau, choisir cette option a généralement pour effet de retarder le contact avec vos adversaires, tandis que des terres de grande taille entraînent un contact quasi immédiat.

Bien que des terres réduites retardent le contact avec les sorciers ennemis, elles entravent également les efforts d'exploration et d'expansion. Les nouvelles villes devant être séparées des villes déjà établies par une distance d'au moins trois cases, il peut être difficile de fonder sur de petits continents des nouvelles villes possédant les ressources adéquates pour soutenir une population de taille raisonnable.

PUISSANCE MAGIQUE

On trouve plusieurs sources différentes de puissance magique dans les mondes de *Master of Magic.* Celles-ci se divisent en deux groupes: les nodes et les sources basées dans les villes (telles que les sanctuaires et les temples). Cliquer sur le bouton Magie (ses options sont Faible, Normal et Puissant) vous permet de déterminer la puissance des nodes comme sources de puissance magique (mana). Les nodes faibles produisent la moitié de la puissance magique des nodes normales, tandis que les nodes puissantes produisent 50% de puissance supplémentaire par rapport aux nodes normales.

Le pouvoir magique étant vital pour tout effort de recherche de sortilèges ou de lancement de sort des sorciers qui s'affrontent sur Arcanus et Myrror, lorsque les nodes constituent de puissantes sources de pouvoir magique, les sorciers ennemis tentent de manière agressive d'en prendre le contrôle. Lorsque les nodes représentent de faibles sources de pouvoir, les sources basées dans les villes gagnent en importance relative, ce qui encourage les ennemis à accélérer leurs efforts d'expansion et le développement de leurs villes.

OK OU ANNULER

Une fois que vous êtes satisfait des paramètres de votre nouveau jeu, cliquez sur le bouton "OK" pour passer à l'écran suivant (la création de sorciers). Dans le cas contraire, cliquez sur le bouton "annuler" pour revenir au menu principal.

Sélection ou création de sorciers

Si vous jouez avec l'option Intro, il vous faut choisir (en cliquant à l'aide de la souris sur le nom de l'un des sorciers) l'un des sorciers pré-définis décrits dans la section **Sélection d'un sorcier**. Pour tous les autres niveaux de difficulté, vous avez la possibilité de sélectionner un sorcier ou de vous en fabriquer un sur mesure (en cliquant sur le bouton "personnaliser" lorsque vous vous trouvez sur l'écran de création des sorciers). D'importantes informations sur la création de votre propre sorcier sont données dans la section **Création de sorciers**.

SELECTION D'UN SORCIER

Lorsque vous déplacerez votre souris sur le nom de chacun des quatorze sorciers pré-définis, vous verrez apparaître les rangs de sortilèges et les aptitudes particulières du sorcier en question sous son portrait. *Les rangs de sortilèges correspondent aux livres de sortilèges que le sorcier est en mesure de consulter.* Chaque livre présente une marque sur sa reliure qui indique le type de magie décrite dans le volume. Plus les livres qu'un sorcier possède sur un type de magie donné sont nombreux, plus les sortilèges qu'il peut apprendre sur le sujet sont puissants et rares.

On compte cinq types de magie dans lesquels les sorciers peuvent se spécialiser:

- **La magie de vie** (signalée par des croix de vie égyptiennes blanches sur la reliure des livres de sortilèges) se consacre aux guérisons, aux sortilèges de protection et d'inspiration. Cette magie possède des pouvoirs de guérison si puissants qu'elle est capable de ressusciter les morts. Il s'agit également du seul type de magie qui possède des sortilèges permettant aux créatures de naviguer entre les mondes (dimensions) d'Arcanus et de Myrror. Cette forme de magie contient des éléments qui s'opposent très fortement à la magie de mort et d'autres éléments qui résistent relativement bien à la magie du chaos.
- **La magie de mort** (signalée par des crânes violets sur la reliure des livres de sortilèges) se concentre sur le contrôle des forces des ténèbres. Cette magie propose des sortilèges permettant d'invoquer les créatures mortes, de corrompre les bases de pouvoir des sorciers ennemis, de faire pénétrer la peur dans le cœur des ennemis, d'empoisonner les terres et de causer toute sorte de malheurs pour terrasser les adversaires. Les magies de vie et de mort étant diamétralement opposées, aucun sorcier ne peut se spécialiser dans ces deux types à la fois.
- **La magie du chaos** (signalée par des boules de feu rouges sur la reliure des livres de sortilèges) a pour spécialité de dévaster le monde alentour en tordant et déformant les créatures, les armes et les nodes. Quand la transformation ne suffit pas, cette magie peut faire appel aux éléments destructeurs que sont le feu et la foudre pour effectuer la besogne.
- **La magie naturelle** (signalée par des arbres verts sur la reliure des livres de sortilèges) se consacre au domaine des sortilèges qui favorisent la fertilité et la croissance. Cette magie, qui trouve ses racines dans la nature, peut faire appel à la pierre et à l'eau pour attaquer ses ennemis grâce à des tremblements de terre et des blocs de glace. Elle peut également faire appel à la sagesse de la Terre afin d'explorer des zones du monde et de voir ce qui ne peut habituellement pas être vu.
- **La magie de sorcellerie** (signalée par des diamants bleus sur la reliure des livres de sortilèges) se concentre sur la création d'illusions et le contrôle de la force élémentaire de l'air (au point même de pouvoir permettre à des créatures de maîtriser l'air par le vol). Lorsque cela ne suffit pas, la magie de sorcellerie excelle également dans un autre art: la meta-magie, ou le pouvoir de contrôler les sortilèges des autres sorciers et de leur résister!

En plus des cinq types mentionnés ci-dessus, il existe un sixième type, la magie arcane, qui ne nécessite aucun rang de sortilèges pour être maîtrisée. Tout ensorceleur peut utiliser la magie arcane.

- **La magie arcane** est la plus fondamentale de toutes les magies existantes sur Arcanus et Myrror. Ses sortilèges permettent aux sorciers de faire appel à des héros (voir **Héros**), de créer d'incroyables objets extrêmement puissants (voir **Objets**) et de jeter des sorts fondamentaux, tels que ceux qui annulent les sorts jetés contre votre

sorcier par un ennemi. Tous les sortilèges de la magie arcane sont automatiquement placés dans votre bibliothèque de sortilèges pour que vous puissiez les apprendre à votre convenance. Ces sortilèges ne nécessitent, donc, d'être étudiés dans aucun livre (c'est-à-dire que vous n'avez pas à choisir de rangs de sortilèges de magie arcane).

Au-dessous de l'étagère qui contient les livres de sortilèges sont indiquées les aptitudes particulières du sorcier en surbrillance. Ces attributs sont décrits dans la section **Aptitudes Particulières**. De brefs résumés de ces aptitudes accompagnent également, le cas échéant, les descriptions des sorciers pré-définis.

Vous trouverez ci-dessous la liste des quatorze sorciers/sorcières pré-défini(e)s. Si vous souhaitez tenir le rôle de l'un d'entre eux, cliquez sur son nom. Si vous souhaitez définir votre propre sorcier/sorcière, allez à l'écran **Création de sorciers**.

- **Ariel** est une grande prêtresse spécialiste de la magie de vie. Avec dix livres de sortilèges (rangs) consacrés à la magie de vie, Ariel est à même d'apprendre tous les sortilèges de ce type de magie. En plus de ses connaissances poussées dans ce domaine, Ariel possède de grandes qualités de diplomatie. Son aptitude particulière (Charisme) multiplie par deux l'efficacité des actions diplomatiques qu'elle entreprend et diminue de moitié les impacts négatifs - c'est-à-dire la façon dont ses actes inamicaux sont perçus par les sorciers ennemis. De plus, son charisme lui permet d'acheter des articles magiques et d'engager des héros et des mercenaires à moitié prix.
- **Freya** est une nymphe elfe spécialiste de la magie naturelle. Avec dix rangs de sortilèges consacrés à la magie naturelle, elle est à même d'apprendre tous les sortilèges de ce domaine. Elle possède également l'aptitude particulière dite de Maîtrise de la Nature, qui augmente la vitesse à laquelle elle est capable de rechercher des sortilèges naturels. La Maîtrise de la Nature rend les sortilèges de Freya deux fois plus difficiles à rompre, tout en lui permettant de retirer deux fois plus de puissance magique des nodes naturelles se trouvant sous son contrôle.
- **Horus** est un sorcier spécialiste à la fois de la sorcellerie et de la magie de vie (il possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Horus est également un Archimage, ce qui lui permet de jeter des sorts de façon particulièrement efficace. Cette aptitude rend également ses sortilèges deux fois plus difficiles à rompre. Il est intéressant de savoir qu'Horus est le plus erratique des sorciers et qu'il n'est pas toujours pleinement conscient de son potentiel. Ainsi, lorsqu'il est contrôlé par l'ordinateur (en tant que sorcier ennemi), il peut avoir des domaines de spécialisation radicalement différents de ceux notés ici.
- **Jafar** est un illusionniste arabe qui a percé les mystères de la magie de sorcellerie. Avec neuf rangs de sortilèges de magie de sorcellerie à sa disposition, peu de sortilèges portant sur ce domaine manquent à sa bibliothèque. Jafar est

également alchimiste (l'alchimie constitue son aptitude particulière), ce qui lui permet de transformer à volonté l'or en pouvoir magique et réciproquement.

- **Kali** est une sorcière spécialiste à la fois de la magie de mort et de sorcellerie (elle possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Son aptitude particulière est celle d'Artificier, ce qui lui permet de retirer deux fois plus de pouvoir magique des nodes qu'elle contrôle.
- **Lo Pan** est un mystique oriental spécialiste à la fois de la magie du chaos et de sorcellerie (il possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Lo Pan a développé l'aptitude de transférer son pouvoir magique directement depuis sa forteresse enchantée jusqu'à ses troupes sur le champ de bataille (aptitude particulière de Transmission). Cette aptitude lui permet d'éviter d'avoir à payer un taux de mana plus élevé pour jeter des sorts de combat en dehors de sa forteresse.
- **Merlin** est un grand sorcier spécialiste à la fois de la magie naturelle et de vie (il possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Merlin est également un sage (aptitude particulière de Maître de Sagesse), ce qui augmente de manière considérable la vitesse à laquelle il recherche (et apprend) de nouveaux sortilèges.
- **Oberic** est un élémentaliste spécialiste à la fois de la magie du chaos et naturelle (il possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Il est également doté de l'aptitude particulière de Concentration de Mana, ce qui augmente de façon significative les quantités de pouvoir magique qu'il est en mesure de tirer de ses réserves de mana.
- **Raven** est un chaman indien spécialiste à la fois des magies naturelle et de sorcellerie (il possède cinq rangs de sortilèges naturels et six rangs de sortilèges de sorcellerie). Plutôt que de chercher à développer une aptitude particulière, Raven a choisi de consacrer ses efforts uniquement à l'acquisition de connaissance des sortilèges.
- **Rjak** est un être démoniaque spécialiste de la magie du chaos. Avec dix livres de sortilèges consacrés à ce domaine, il est en mesure d'apprendre tous les sortilèges de la magie du chaos. Il possède également l'aptitude particulière de Maîtrise du Chaos, qui augmente la vitesse à laquelle il recherche (et apprend) de nouveaux sortilèges du chaos. La Maîtrise du Chaos rend ses sortilèges plus difficiles à rompre et multiplie par deux le pouvoir magique qu'il est capable de tirer des nodes de chaos sous son contrôle.
- **Sharee** est une prêtresse vaudou spécialiste à la fois des magies du chaos et de mort (elle possède cinq rangs de sortilèges dans chacun de ces domaines). Sharee est également illusionniste (aptitude particulière), ce qui lui permet d'avoir besoin d'une bien moins grande quantité de mana qu'à l'accoutumée pour faire apparaître des créatures.

• **Sss'ra** est un magicien draconien spécialiste à la fois des magies du chaos et de vie (il possède cinq rangs de sortilèges de magie du chaos et quatre rangs de magie de vie). De plus, il est Myrrien (aptitude particulière), ce qui le place dans le monde (ou dimension) de Myrror au début du jeu. Il contrôle également une race spéciale (hommes-bêtes, elfes noirs, draconiens, nains ou trolls) dès le début du jeu. Pas si mal!
• Tauron est un magicien spécialiste de la magie de mort. Avec neuf rangs de sortilèges consacrés à ce sujet, il compte pratiquement tous les sortilèges de magie de mort dans sa bibliothèque. Afin d'augmenter encore ses effroyables pouvoirs, il a développé l'aptitude particulière de Pouvoir Infernal. Cette aptitude augmente la quantité de pouvoir magique qu'il est capable de tirer des sanctuaires des temples et des parthénons qui lui sont consacrés.
• Tlaloc est un prêtre aztèque spécialiste à la fois des magies naturelle et de mort (il possède cinq rangs de sortilèges de magie de mort et quatre de magie naturelle). Tlaloc est également un Seigneur de Guerre (aptitude particulière), ce qui ajoute automatiquement un niveau d'expérience à chacune de ses unités. Ses unités peuvent même dépasser le niveau qui est habituellement le plus élevé pour les troupes (élite).

CREATION DE SORCIER

Pour créer votre propre sorcier, cliquez sur le bouton "personnaliser" lorsque vous vous trouvez sur l'écran de création de sorcier. Cette option n'est pas disponible si vous jouez aux niveaux de difficulté Intro ou Facile.

Sélection d'un portrait

Si vous avez décidé de vous créer un sorcier/une sorcière sur mesure, choisissez l'un des 14 portraits pré-définis. Faites passer le curseur de la souris sur les noms des sorciers pour faire apparaître leurs portraits dans le cadre gauche de l'écran.

Nom du sorcier

Un espace apparaît à côté du portrait choisi. Le nom par défaut du sorcier pré-défini apparaît dans cet espace. Vous pouvez soit choisir de conserver ce nom, soit saisir un nom de votre choix (10 lettres maximum). Une fois satisfait(e) de votre choix, tapez sur la touche [Enter] pour continuer.

Choix des sortilèges

Après avoir choisi le nom de votre sorcier, vous passez à l'écran de sélection des sortilèges. Ici vous devez déterminer le nombre de livres de sortilèges (rangs) et les aptitudes particulières que vous souhaitez accorder à votre sorcier. Vous avez droit à onze choix à diviser entre rangs de sortilèges et aptitudes particulières. Chaque choix peut servir à acquérir un livre de sortilèges supplémentaire (la seule restriction étant

qu'aucun sorcier ne peut être spécialiste à la fois des magies de vie et de mort) ou une autre aptitude particulière (certaines aptitudes coûtent deux choix; voir Aptitudes particulières).

Vous pouvez sélectionner (ou, si vous changez d'avis, annuler) toute aptitude particulière en cliquant sur son nom dans l'écran de choix des sortilèges. Les aptitudes particulières disponibles pour votre sorcier (selon les rangs de sortilèges que vous avez déjà sélectionnés) apparaissent en blanc. Toutes les aptitudes particulières que vous avez choisies apparaissent au-dessous du portrait de votre sorcier/sorcière.

Les rangs de sortilèges se sélectionnent ou s'annulent en cliquant sur les "étagères" à côté du nom du type de magie (vie, mort, chaos, nature ou sorcellerie). Par exemple, pour sélectionner deux rangs de sortilèges de magie de vie, cliquez sur la deuxième case en partant de la gauche sur l'étagère placée à côté du mot "Vie". Si plus tard, au cours de votre sélection, vous décidez que vous ne souhaitez pas choisir de rangs de magie de vie, cliquez à gauche de l'étagère (sur la gargouille de gauche). Vous pouvez ajouter ou retirer des rangs (tant qu'il vous reste un nombre suffisant de choix) en cliquant sur les différentes cases des étagères jusqu'à ce que vous soyez satisfait(e) de votre combinaison de rangs de sortilèges et d'aptitudes particulières. Lorsque vous aurez terminé votre sélection, cliquez sur le bouton OK pour passer à l'écran suivant (l'écran de Sélection des sortilèges).

Les facteurs pouvant vous aider à choisir rangs de sortilèges et aptitudes particulières sont décrits dans les sections **Rangs de sortilèges** et **Aptitudes particulières**.

Rangs de sortilèges

Notez que les sorciers ne sont capables de jeter que les sorts qu'ils connaissent. La façon habituelle d'apprendre un sortilège est de le rechercher. Les sorciers ne peuvent rechercher et jeter que les sorts appartenant aux types de magie dont ils possèdent les livres de sortilèges. Les sortilèges de magie Arcane constituent la seule exception à la règle; ils peuvent être appris par tous les sorciers et, par conséquent, ne nécessitent aucun livre de sortilège. Vous trouverez ci-dessous la liste des six types de magie pratiqués sur Arcanus et Myrror.

- **La magie de vie** (blanche) se concentre principalement sur les sortilèges de guérison et de protection.
- **La magie de mort** (noire) se concentre sur l'invocation et le contrôle des morts et la matérialisation de toutes les autres manifestations du mal. Les magies de vie et de mort étant diamétralement opposées, aucun sorcier ne peut apprendre les deux types de sortilèges.

- **La magie du chaos** (rouge) sert à contrôler les éléments du feu et les forces de transformation, principalement dans un but de destruction.
- **La magie naturelle** (verte) sert à contrôler les forces de l'eau et de la Terre elle-même. Bien qu'étant principalement constructive (elle se concentre sur la croissance), la magie naturelle peut produire des sortilèges extrêmement destructeurs.
- **La magie de sorcellerie** (bleue) se concentre sur le contrôle de la force élémentaire de l'air et des objets apparemment immatériels. Les sortilèges de sorcellerie sont capables de créer des illusions et de contrôler les sortilèges des autres sorciers, en plus de manipuler les forces de l'air pour leurs propres fins.
- **La magie arcane** (grise) est accessible à tous les sorciers. Tous ses sortilèges sont automatiquement placés dans la bibliothèque de sortilèges des nouveaux sorciers pour être recherchés ultérieurement.

En plus d'appartenir à l'un des six types de magie (couleurs), chaque sortilège se voit associé un certain degré de rareté (commun, peu commun, rare et très rare). Les sortilèges rares ont tendance à être plus puissants que les sortilèges communs. Un sorcier doit avoir un plus grand degré de connaissance d'un type de magie donné (c.-à-d. un plus grand nombre de rangs de sortilèges) s'il souhaite en apprendre les sortilèges les plus rares.

Lorsque vous créez un sorcier, il vous faut décider du type de magie (vie, mort, chaos, nature ou sorcellerie) que votre sorcier cherchera à apprendre et de son degré de maîtrise (en termes de nombre de rangs) de chaque domaine particulier. Les sorciers peuvent se concentrer sur un seul type de magie, ou bien s'adonner à plusieurs; les seules limitations étant que 1) un sorcier ne peut pas posséder plus de 11 (moins le nombre d'aptitudes particulières que vous sélectionnez) rangs de sortilèges et 2) un sorcier ne peut pas apprendre à la fois les sortilèges des magies de vie et de mort. Le nombre de sortilèges qu'un sorcier peut apprendre, basé sur le nombre de livres de sortilèges choisis dans un domaine de magie particulier, est expliqué ci-dessous.

Chaque sorcier de *Master of Magic* est doté d'une bibliothèque de sortilèges qui représente les sortilèges qu'il peut rechercher et apprendre. Cette bibliothèque se compose de livres de sortilèges (appelé rangs). Chaque rang de sortilèges contient des informations cryptées sur les sortilèges d'un type de magie particulier (vie, mort, chaos, nature ou sorcellerie). Plus le nombre de rangs de sortilèges que le sorcier possède dans un domaine est important, plus le nombre de sortilèges qu'il peut rechercher dans ce domaine est important. Un sorcier est également à même d'apprendre des sortilèges plus rares s'il possède un plus grand nombre de rangs dans un domaine donné.

Par exemple, si votre sorcier/sorcière possède deux rangs de sortilèges de magie de mort, il/elle obtient automatiquement cinq sortilèges communs, deux sortilèges

peu communs et un sortilège rare dans sa bibliothèque de magie de mort. Bien qu'il ne vous soit pas possible de choisir tous les sortilèges de mort de cette bibliothèque (vous ne pouvez choisir qu'un seul des sortilèges communs de magie de mort qui s'y trouve, les autres étant sélectionnés de façon aléatoire par l'ordinateur), vous avez la garantie d'avoir ce nombre de sortilèges potentiels de magie de mort à rechercher et à apprendre. Le tableau intitulé Rangs de sortilèges indique la manière dont le nombre de rangs de sortilèges d'un type de magie donné affecte le nombre de sortilèges (d'une rareté donnée) placés dans la bibliothèque d'un sorcier.

Le nombre de rangs de sortilèges qu'un sorcier possède dans un certain domaine décide également des sortilèges qu'il est en mesure de se procurer par échange ou lorsqu'il explore des donjons, des tours, d'anciennes ruines et d'autres endroits. Par exemple, si un sorcier n'est pas en mesure d'apprendre le moindre sortilège très rare dans un domaine particulier (c.-à-d. s'il possède moins de trois rangs de sortilèges de ce type de magie) il ne lui sera jamais possible de se procurer les sortilèges très rares de ce type de magie par l'échange ou l'exploration. Notez que l'acquisition de sortilèges par l'échange ou l'exploration constitue un moyen simple et rapide d'apprendre de nouveaux sortilèges et d'agrandir sa bibliothèque de sortilèges. La recherche de sortilèges peut prendre un temps considérable.

Le **Tableau A** de l'**Appendice** indique le nombre total de sortilèges (de chaque variété) que vous pouvez apprendre et le nombre de choix qui vous sont garantis, compte-tenu du nombre de rangs que vous choisissez dans une couleur ou type de magie.

Aptitudes particulières

En plus de choisir des rangs de sortilèges lorsque vous créez un nouveau sorcier, vous pouvez utiliser un ou plusieurs de vos choix de sortilèges pour doter votre sorcier d'aptitudes particulières. Les possibilités apparaissent en blanc. Notez que plusieurs des aptitudes particulières exigent des conditions sine qua non. Par exemple, pour que l'aptitude Pouvoir Infernal devienne disponible, il faut que vous ayez choisi au moins quatre livres de sortilèges de magie de mort.

Pour sélectionner ou annuler une aptitude particulière, cliquez sur son nom lorsque vous vous trouvez sur l'écran de choix des sortilèges. Les aptitudes particulières sélectionnées s'affichent en jaune avec une marque à côté de leur nom (sur le côté droit de l'écran); elles apparaissent également au-dessous du portrait de votre sorcier. Vous trouverez ci-dessous la liste des aptitudes particulières disponibles:

- **Alchimie:** permet à un sorcier de convertir directement l'or en pouvoir magique et réciproquement. Le processus de conversion entraîne habituellement une perte de 50% du matériau de départ (100 pièces d'or se transforment en 50 points de mana). L'alchimie vous permet de convertir sans aucune perte.

- **Archimage:** augmente de dix points les facultés de jeteur de sort d'un sorcier. Il devient également deux fois plus difficile pour un sorcier ennemi de rompre les sorts d'un Archimage. Pour devenir Archimage, un sorcier doit disposer d'au moins quatre livres de sortilèges d'un des types de magie.
- **Artificier:** permet à un sorcier de fabriquer des articles magiques puissants pour un plus faible coût (environ 33% de moins que la normale). Les artificiers connaissent déjà au début du jeu les sortilèges arcanes "créer article magique" et "créer objet", ce qui leur permet donc de les utiliser immédiatement.
- **Transmission:** permet à un sorcier de jeter des sorts de combat sans coût supplémentaire. Habituellement, un sorcier doit payer une quantité supplémentaire de mana pour pouvoir jeter un sort de combat en dehors de sa "forteresse enchantée" (c.-à-d. sa ville d'origine). Cette surcharge représente la quantité de mana perdue sur la distance qui sépare la base de pouvoir du sorcier (dans la forteresse enchantée) et le champ de bataille. Les sorciers dotés du pouvoir de transmission peuvent effectuer ce transfert de pouvoir magique de manière bien plus efficace et n'ont donc pas besoin de payer une quantité supplémentaire de mana pour jeter des sorts au cours des combats qui se déroulent en dehors de leur forteresse enchantée.
- **Maîtrise du Chaos:** facilite l'utilisation de la magie de chaos de plusieurs façons. Cette aptitude multiplie par deux le pouvoir magique qu'un sorcier peut tirer d'une node de chaos sous son contrôle et augmente la vitesse avec laquelle le sorcier recherche de nouveaux sortilèges de chaos. De plus, les sortilèges de chaos jetés par un sorcier doté de cette aptitude sont deux fois plus difficiles à rompre. Un sorcier doit disposer d'un minimum de deux rangs de sortilèges de magie du chaos pour devenir Maître du Chaos.
- **Charisme:** apporte à un sorcier des avantages considérables dans toutes ses interactions avec les autres sorciers, les mercenaires et les héros. Cette aptitude permet à un sorcier d'acheter des objets à des marchands à moitié prix et d'engager des mercenaires et des héros pour la moitié du coût habituel. De plus, un sorcier doté de charisme obtient deux fois plus de résultats de ses actions diplomatiques positives et ne souffre que de la moitié de la pénalité pour ses actions diplomatiques négatives.
- **Illusionniste:** permet à un sorcier de jeter des sorts d'invocation pour un coût inférieur de 25% au coût habituel.
- **Pouvoir Divin:** améliore de façon dramatique l'efficacité des sanctuaires, temples, parthénons et autres cathédrales des villes appartenant au sorcier en question. Le pouvoir magique tiré des sources basées dans les villes augmente de 50% et les effets de pacification (capacité de réduire le mécontentement de la populace) de ces institutions augmentent eux aussi. Un sorcier doit posséder au moins quatre rangs de

sortilèges de magie de vie avant de pouvoir bénéficier du Pouvoir Divin. Cette aptitude particulière coûte deux choix de sortilèges.

- **Célèbre:** multiplie par deux la vitesse à laquelle le sorcier est contacté par les héros et les mercenaires qui cherchent du travail et par les marchands qui vendent des objets précieux. Ceci augmente le nombre d'options offertes à un sorcier qui rassemble ses armées et ses armes. Les sorciers célèbres sont dotés dès le début du jeu d'une quantité importante de célébrité (voir Célébrité), tandis que les autres n'en ont aucune! Cette aptitude particulière coûte deux choix de sortilèges.
- **Pouvoir Infernal:** contrepartie du Pouvoir Divin pour la magie de mort. Tous les sanctuaires, temples, parthénons et cathédrales contrôlés par le sorcier donnent 50% de pouvoir magique supplémentaire. Ces institutions sont également plus efficaces qu'à l'habitude pour calmer le mécontentement local. Un sorcier doit disposer d'un minimum de quatre rangs de magie de mort pour choisir le Pouvoir Infernal. Cette aptitude particulière coûte deux choix de sortilèges.
- **Concentration de Mana:** augmente de 25% l'efficacité de la mana tirée des réserves de pouvoir magique d'un sorcier. Autrement dit, 4 unités de mana utilisées pour jeter un sort comptent pour 5. Un sorcier doit disposer d'au moins quatre rangs de sortilèges d'un type de magie pour sélectionner cette aptitude particulière.
- **Myrrien:** place un sorcier dans Myrror au début du jeu (autrement, tous les sorciers commencent sur Arcanus). Les sorciers myrriens peuvent choisir de commencer le jeu avec une des races spéciales (les hommes-bêtes, les elfes noirs, les draconiens, les nains ou les trolls), ce qui n'est pas donné aux autres sorciers. Myrror étant un monde plus riche en magie qu'Arcanus, la forteresse enchantée du sorcier myrrien produit deux fois plus de pouvoir magique qu'une forteresse équivalente d'Arcanus. Cette aptitude particulière coûte deux choix de sortilèges.
- **Maître de la Nature:** augmente de manière significative l'utilisation de la magie naturelle par le sorcier. Cette aptitude particulière augmente la vitesse avec laquelle le sorcier recherche de nouveaux sortilèges naturels. Elle rend également les sorts naturels jetés par ce sorcier deux fois plus difficiles à rompre. Enfin, la qualité de Maître de la Nature permet à un sorcier/une sorcière de retirer deux fois plus de pouvoir magique des nodes qu'il ou elle contrôle. Un sorcier doit disposer d'au moins quatre livres de sortilèges de magie naturelle pour choisir cette aptitude.
- **Maître des Nodes:** multiplie par deux la quantité de pouvoir magique qu'un sorcier peut tirer des nodes de tous types. Un sorcier doit disposer d'au moins un rang de sortilèges de magie de chaos, naturelle et de sorcellerie avant de pouvoir sélectionner l'aptitude de Maître des Nodes.
- **Maître des Runes:** améliore la puissance des sorts jetés par le sorcier (les sorts jetés par un Maître des Runes sont deux fois plus difficiles à rompre que les autres). Cette aptitude augmente la vitesse avec laquelle un sorcier peut apprendre les sorts de

magie arcane (grise) et lui permet également de jeter ces sortilèges à un moindre coût. Un sorcier doit disposer d'au moins deux rangs de sortilèges de trois types de magie différents pour pouvoir sélectionner Maître des Runes.

- **Maître de Sagesse:** augmente la vitesse à laquelle un sorcier recherche tous les sortilèges. Un sorcier doit disposer d'au moins un livre de sortilèges de deux types de magie différents pour pouvoir choisir cette aptitude particulière.
- **Maître de Sorcellerie:** améliore l'utilisation de la magie de sorcellerie de plusieurs façons. Cette aptitude particulière accélère la vitesse à laquelle un sorcier recherche les sortilèges de sorcellerie et multiplie par deux la quantité de pouvoir magique qu'il est capable de tirer des nodes de sorcellerie qu'il contrôle. De plus, l'aptitude de Maître de Sorcellerie rend les sorts de sorcellerie jetés par le sorcier deux fois plus difficiles à rompre qu'à l'habitude. Un sorcier doit disposer d'au moins quatre rangs de sortilèges en magie de sorcellerie pour sélectionner cette aptitude.
- **Seigneur de Guerre:** améliore la qualité des troupes du sorcier. Toutes les troupes sous le contrôle du sorcier gagnent un degré d'expérience supplémentaire par rapport à leur niveau réel d'entraînement et d'expérience. Alors que les troupes ne peuvent pas habituellement atteindre un niveau supérieur à "Elite", des troupes de ce niveau sous le contrôle d'un Seigneur de Guerre seront classées "ultra-élite". Cette aptitude particulière coûte deux choix de sortilèges.

Sélection des Sortilèges

Une fois que vous aurez déterminé vos onze choix de rangs de sortilèges et d'aptitudes particulières, cliquez sur le bouton OK au bas de l'écran de Choix des sortilèges pour passer à l'écran de Sélection des sortilèges.

Nombre de sortilèges garantis par degrés de rareté

Nom des sortilèges garantis

L'écran de sélection des sortilèges vous permet de choisir les sortilèges qui se trouvent dans votre bibliothèque de sortilèges. La plupart des sortilèges de votre bibliothèque (les sortilèges que vous pourrez rechercher) sont déterminés de manière aléatoire par l'ordinateur lorsque celui-ci crée le monde du jeu. Cependant, si vous choisissez un nombre suffisant de rangs de sortilèges d'un type de magie particulier, il vous est possible de garantir la présence de quelques sortilèges clefs spécifiques dans votre bibliothèque. Notez qu'il ne s'agit pas ici de sorts que vous connaissez (c.-à-d. que vous pouvez jeter) dès le début du jeu; il s'agit de sortilèges que vous aurez la possibilité de rechercher.

Lorsque vous arrivez à l'écran de sélection des sortilèges, vous remarquerez que certains sortilèges apparaissent déjà en jaune avec une marque sur leur côté gauche. Il s'agit des sortilèges sélectionnés par défaut. S'ils vous conviennent, cliquez simplement sur le bouton OK au bas de l'écran pour continuer. Si vous souhaitez effectuer vos propres sélections, cliquez sur les sortilèges déjà sélectionnés pour les annuler, puis effectuez votre propre choix (une liste et une description de tous les sortilèges disponibles est donnée dans le supplément **Livre de sortilèges**) en cliquant sur les sortilèges de votre choix. Le nombre de sortilèges qu'il vous est possible de sélectionner dans chaque catégorie de rareté est indiqué sur la ligne supérieure de la section catégorie. Les sortilèges sélectionnés apparaissent en jaune. Lorsque vous êtes satisfait(e) de votre sélection de sortilèges garantis, cliquez sur le bouton OK pour passer à l'écran suivant.

Sélection des races

Après avoir choisi vos sortilèges garantis, vous passez à l'écran de sélection des races. Les races disponibles pour votre ville de départ varient selon que vous avez choisi ou non l'aptitude particulière "Myrrien" (voir la section **Aptitudes particulières**). Les myrriens commencent dans le monde de Myrror et peuvent choisir de commencer le jeu avec les hommes-bêtes, les elfes noirs, les draconiens, les nains ou les trolls - ainsi qu'avec les neufs races "régulières" restantes. Tous les autres sorciers commencent sur Arcanus et peuvent seulement choisir l'une des neuf autres races: les barbares, les gnolls, les halflings, les grands elfes, les hommes-grands, les klackons, les hommes lézards, les nomades ou les orcs.

Pour sélectionner vos villageois, cliquez sur l'une des races en surbrillance; les races qui n'apparaissent pas en surbrillance ne sont pas disponibles.

Bien que le choix d'une race au début du jeu constitue une décision importante, une "mauvaise" sélection pour votre situation spécifique ne doit pas être considérée comme irréversible. Vous pouvez toujours entreprendre de conquérir des villes neutres peuplées de races mieux appropriées à vos desseins. Ceci vous permet, à long terme, de mieux exploiter les aptitudes et avantages particuliers de chaque race.

Des informations fondamentales sur les aptitudes de la plupart des races (et des races qui diffèrent de la norme dans ces domaines) apparaissent ci-dessous. (Pour des informations spécifiques, voir le **Tableau B** de l'**Appendice**). Les valeurs données quant à la production d'un article donné par personne doivent s'entendre par tour de jeu. Une "personne" représente une unité de 1000 êtres, symbolisée par un personnage unique sur l'écran ville (voir **Population des villes**).

- **Nourriture:** toutes les races récoltent 2 unités de nourriture par paysan, à l'exception des halflings, qui en produisent 3.

- **Production:** toutes les races sont aussi productives les unes que les autres (1 unité de production par ouvrier), à l'exception des klackons qui sont 50% plus productifs que quiconque.
- **Or:** vous déterminez le rendement en or de chaque ville en choisissant le taux d'imposition. Par défaut, celui-ci se situe à 1 pièce d'or par personnage, mais il vous est possible de choisir n'importe quel taux entre 1/2 et 3 pièces d'or par personnage, par progression de 1/2 pièce. Les nains produisent un taux d'imposition double et les nomades rapportent 50% de plus.
- **Pouvoir Magique:** Seules quatre races ont la capacité de produire des pouvoirs magiques; il s'agit des Hommes-bêtes, des draconiens et des grands elfes qui peuvent chacun produire une demi-unité de pouvoir magique par personne. Les elfes noirs constituent la plus magique de toutes les races avec une production d'une unité de pouvoir magique par personne.
- **Population maximum des villes:** Certaines races tolèrent moins bien que d'autres d'être entassées. Leurs villes présentent des tailles de population plus modestes: les trolls et les elfes noirs tolèrent 4 personnes de moins par ville, les nains 3, les draconiens, gnolls, grands-elfes et klackons préfèrent tous que leurs villes comptent 2 habitants de moins que la "normale".
- **Taux de croissance des populations:** Les races ont des taux de croissance de population qui diffèrent. Les taux normaux de croissance de population dépendent principalement de la différence entre la taille maximum d'une ville et sa population du moment. Plus cette différence est importante, plus le taux de croissance est rapide. Les draconiens, les gnolls, les grands-elfes et les klackons ont un taux de croissance plus lent; les nains sont encore moins rapides, tandis que les elfes noirs et les trolls offrent le taux de croissance le plus lent de toutes les races. Les orcs ont un taux de croissance plus rapide; les barbares sont encore plus rapides et les halflings sont les plus rapides de tous. Le taux de croissance des avant-postes reflète la capacité des races à établir de nouvelles villes. Bien qu'ils ne soient pas identiques aux taux de croissance des populations, les taux de croissance des avant-postes leur correspondent approximativement.
- **Dispositions naturelles:** Certaines races sont plus enclines à s'entendre les unes avec les autres, même après avoir capturé la ville de telle ou telle race, ou après la capture de leur ville. D'autres races ont tendance à bouillir de colère et à se rebeller lorsque leurs villes sont prises et ont, en général, une telle haine des autres races que, même quand ce sont elles qui capturent les villes d'autres races, leur attitude haineuse provoque la rébellion des vaincus. D'une manière générale, ce sont les halflings qui s'entendent le mieux avec les autres et leurs concitoyens posent peu de problèmes lorsque leurs villes sont sous le contrôle d'autres races, ou lorsqu'ils contrôlent les villes d'autres races. Les barbares, les gnolls, les hommes-grands, les hommes-lézards, les nomades et, ce qui est plus étonnant, les orcs, sont

également assez arrangeants vis-à-vis des politiques d'occupation. Les elfes noirs, les nains, les grands-elfes, les klackons et les trolls, cependant, sont susceptibles de créer énormément de problèmes lorsque leurs villes sont occupées ou lorsque leur race conquiert une ville d'une autre race. Il existe une animosité particulière entre les grands-elfes et les elfes noirs, entre les nains et les elfes, et entre les trolls, les nains et les elfes. Toute combinaison de ces races nécessitera que le conquérant construise plusieurs institutions religieuses afin de maintenir le calme de la populace (Voir Population des villes, Types de Constructions et Impérialisme pour de plus amples informations).

Sélection des étendards

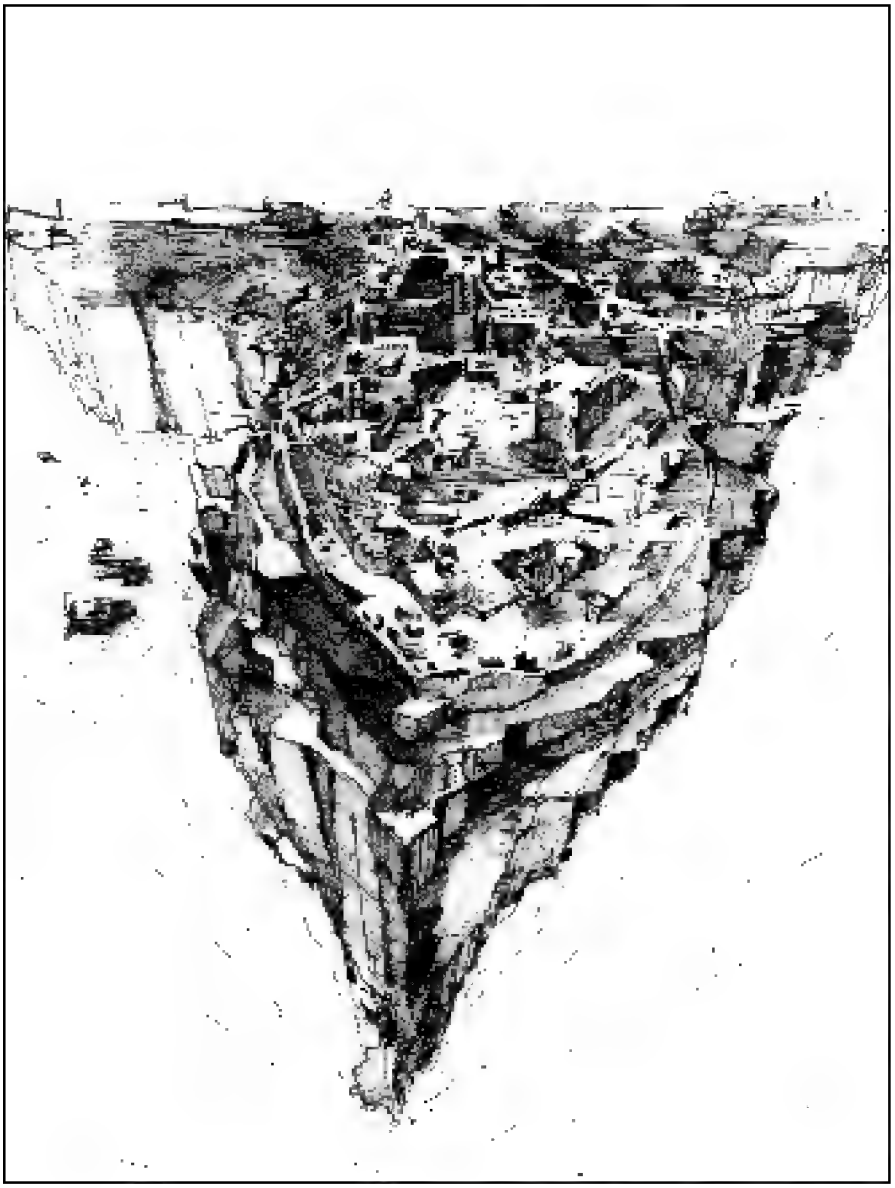
Après que vous ayez choisi l'un des sorciers pré-définis, ou après avoir créé votre propre sorcier, vous passerez à l'écran de sélection des étendards. Cliquez sur l'un des cinq étendards (vert, jaune, bleu, violet ou rouge) pour choisir la couleur à laquelle vos troupes se rallieront. Après votre sélection, l'ordinateur générera les mondes d'Arcanus et de Myrror en fonction des paramètres que vous aurez donnés à l'écran Nouveau jeu. Au cours de la constitution des mondes, le programme déterminera également les sortilèges non-garantis qui apparaîtront dans la bibliothèque de chaque sorcier. Une fois les nouveaux mondes créés, vous vous retrouverez sur l'écran de mouvement principal du jeu, avec, sous votre contrôle, une ville portant l'étendard de la couleur de votre choix.

Sélection du nom de votre ville d'origine

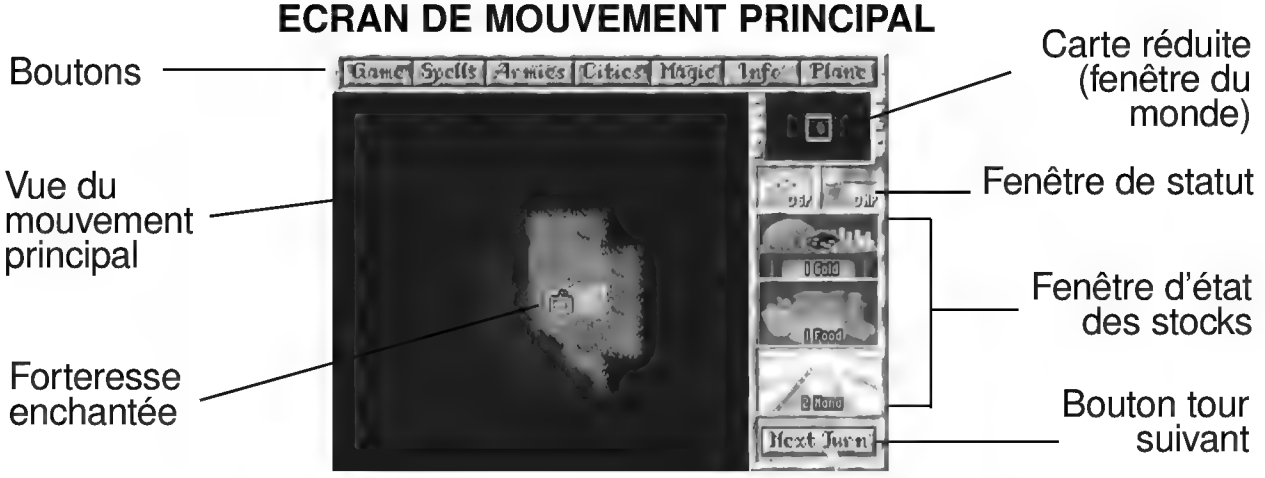
La dernière étape avant de commencer à jouer une partie de *Master of Magic* consiste à accepter ou non le nom donné par défaut à la ville d'origine de votre sorcier. Une fois les mondes créés, il vous est possible de modifier le nom de votre ville d'origine ou d'accepter la sélection par défaut. De plus, si vous avez choisi de jouer au niveau Facile, il vous sera demandé si vous souhaitez utiliser les services du Grand Vizir pour la construction des bâtiments de vos villes (voir Grand Vizir). Une fois votre choix effectué, vous êtes prêt(e) à commencer à jouer!

Commencer à jouer -

L'Ecran principal



ECRAN DE MOUVEMENT PRINCIPAL



L'écran de mouvement principal de *Master of Magic* est l'endroit où se déroule la plus grande partie du jeu. Cette section d'introduction contient un bref descriptif de chaque secteur en détail.

On trouve sept boutons (jeu, sortilèges, armées, villes, magie, info et monde) au sommet de l'écran. Cliquer sur ces boutons vous amène à de nouveaux écrans ou menus.

Le bouton Jeu vous amène au menu des options de jeu qui vous permet de charger et de sauvegarder les parties.

Le bouton Sortilèges fait apparaître la liste des sorts qu'il vous est possible de jeter. Au début de la plupart des jeux, le seul sortilège présent dans ce livre de sortilèges est "esprit magique" (un sortilège de magie arcane décrit dans le supplément **Livre de sortilèges**).

Le bouton Armées vous amène sur un écran qui vous indique les armées et héros sous votre contrôle. Au début de la partie, vous n'avez pas d'armée; cet écran est donc vide.

Le bouton Villes fait apparaître la liste de vos villes et avant-postes. Au début de la partie, votre seule ville est votre ville d'origine (c.-à-d. votre forteresse enchantée).

Le bouton Magie vous amène à un écran où il vous est possible d'examiner et de modifier la manière dont votre pouvoir magique est distribué dans les secteurs de recherche de sortilèges, de lancement de sorts et de réserves de mana. On trouve une série de "miroirs" vides, ou joyaux, au sommet de cet écran, dans lesquels finissent par apparaître les portraits de vos adversaires sorciers pour la partie en cours; ces miroirs constituent votre moyen de communication avec tous les sorciers connus.

Le bouton Info fait apparaître une longue liste de conseillers. Cliquer sur les boutons conseillers vous apporte d'importantes informations sur le monde, votre bibliothèque de sortilèges, les autres sorciers, etc.

Le bouton Monde vous fait permuter entre les mondes d'Arcanus et de Myrror. Au début de la partie, il ne vous est pas possible de vous rendre dans une dimension différente. Vous finirez par pouvoir utiliser ce bouton pour déplacer vos troupes d'un monde à l'autre.

La carte réduite (fenêtre du monde) se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran de mouvement principal. Cliquez sur un site sur la carte pour faire apparaître celui-ci dans la vue du mouvement principal.

La fenêtre de statut au-dessous de la carte réduite indique la quantité d'or et de mana dans vos réserves.

La fenêtre d'état des stocks vous indique combien vous produisez d'or, de nourriture et de mana à chaque tour. Si l'un de ces nombres apparaît en rouge, cela signifie que vous perdez cette quantité à chaque tour! Si cela se produit, vous souhaiterez certainement prendre des mesures destinées à combler ce déficit de vos dépenses (tout le monde ne peut pas se permettre de vivre à crédit comme le gouvernement américain, après tout!). Notez que les surplus d'or et de mana s'ajoutent à la quantité portée dans la fenêtre de statut à chaque tour, tandis que les surplus de nourriture sont convertis en or, deux unités de nourriture valant une pièce d'or. La fenêtre d'état des stocks est remplacée par la fenêtre unité lorsqu'il est temps de déplacer une unité active.

Dans le coin inférieur droit de l'écran de mouvement principal se trouve le bouton Tour suivant. Cliquez sur ce bouton lorsque vous en avez fini avec le tour en cours et souhaitez passer au tour suivant. Ceci met à jour d'un tour vos données économiques, diplomatiques et de recherche et permet à vos unités d'entreprendre un nouveau tour de mouvement.

La plus grande partie de l'écran de mouvement principal est occupée par la vue du mouvement principal. Vous pouvez y voir une petite ville portant votre étendard, qui représente votre ville d'origine (c.-à-d. votre forteresse enchantée). Toute exploration, tout mouvement de troupes et toute construction de routes et de bâtiments se produisent dans cette zone de visualisation.

Le jeu

Cliquer sur le bouton Jeu vous amène à l'écran d'options de jeu. Celui-ci vous permet de sauvegarder et de charger des parties, de revenir à DOS et de régler les paramètres de jeu.

SAUVEGARDE

Pour sauvegarder une partie, cliquez sur l'un des huit emplacements au milieu de l'écran. Un curseur apparaît. Saisissez un nom ou une brève description du jeu en cours, puis cliquez sur le bouton "sauvegarder" au bas de l'écran. Si un nom est déjà présent dans l'emplacement que vous avez sélectionné, il vous est possible soit de sauvegarder la partie en cours sous ce nom (en cliquant sur le bouton "sauvegarder" après avoir sélectionné la partie dans cet emplacement), soit de changer le nom en l'effaçant au moyen de la touche de retour arrière, puis en saisissant un nouveau nom. Après avoir tapé sur la touche [Enter] ou cliqué sur le bouton "sauvegarder", vous reprenez immédiatement la partie.

CHARGEMENT

Pour charger un jeu précédemment sauvegardé, cliquez sur l'emplacement dans lequel ce jeu apparaît. Le nom ou la description de ce jeu apparaîtra en surbrillance. Vous pourrez alors cliquer sur le bouton "charger" pour reprendre ce jeu.

REGLAGES

Cliquez sur le bouton "réglages" pour passer à l'écran des paramètres de jeu. Il est possible d'activer ou non (en cliquant) les paramètres suivants à votre convenance. Une marque apparaît dans la petite case à gauche de chaque paramètre activé.

Effets sonores; doit être activé si vous souhaitez entendre les effets sonores. Ce paramètre sera ignoré si votre carte son ne supporte par les dialogues digitalisés.

Musique de fond; doit être désactivé si vous ne souhaitez pas entendre un fond musical continuel durant toute la durée du jeu.

Musique ponctuelle; doit être activé si vous souhaitez entendre les musiques spéciales relatives aux différents événements se produisant.

Sortilèges sur les villes; doit être activé si vous souhaitez être informé(e) chaque fois que des sorts d'ensorcellement des villes sont jetés contre vos villes ou celles des autres joueurs.

Sortilèges sur les terres; doit être activé si vous souhaitez être informé(e) chaque fois que des sorts d'ensorcellement sur les terres sont jetés contre vos villes ou celles des autres joueurs.

Invocations; doit être activé si vous souhaitez être informé lorsque des sorts d'invocation sont jetés.

Résumé de fin de tour; doit être activé si vous souhaitez voir défiler un résumé à la fin de chaque tour. Les informations contenues dans ce résumé sont les mêmes que celles que vous obtiendrez en consultant votre Chancelier (voir Chancelier).

Conseils automatiques; doit être activé si vous souhaitez que l'ordinateur vous fournisse des suggestions sur les tactiques à employer en cours de jeu. Les joueurs expérimentés désactivent cette fonction.

Evénements aléatoires; doit être activé si vous souhaitez que des événements aléatoires soient inclus dans votre jeu (voir **Evénements**).

Attente de fin de tour; doit être sélectionné si vous souhaitez que l'ordinateur vous demande d'appuyer sur le bouton tour suivant une fois que toutes vos unités auront été déplacées.

Combat stratégique seulement; doit être sélectionné si vous souhaitez que les combats se déroulent sous le contrôle de l'ordinateur. Désactivez cette fonction si vous souhaitez livrer vos propres combats tactiques. Remarque: si vous sélectionnez cette option, vous n'aurez même pas à assister aux combats; vous serez simplement informé de leurs résultats.

Informations unité automatiques; doit être sélectionné si vous souhaitez qu'une Fenêtre d'affichage d'unité de combat supplémentaire demeure ouverte durant le combat. Cette fenêtre fournit des informations sur les munitions, la mana et la santé restantes de l'unité active (voir **Combat**).

Mouvements de l'ennemi; doit être activé si vous souhaitez visualiser les mouvements des troupes ennemies qui se trouvent dans votre champ de vision.

Sortilèges ennemis; doit être activé si vous souhaitez être informé(e) lorsque les autres sorciers jettent des sorts.

Classement des Livres de Sortilèges; doit être activé si vous souhaitez que les sortilèges de vos livres soient classés en section par catégories de sortilèges (par ex.: ensorcellement de villes, invocation de créatures, etc.) plutôt que par couleur (vie, mort, chaos, nature ou sorcellerie).

Animation des Sortilèges; doit être activé si vous souhaitez voir les animations qui s'appliquent aux sorts que vous avez jetés avec succès.

Indication des Propriétaires de Nodes; doit être activé si vous souhaitez voir l'aura magique qui entoure les nodes sous contrôle. L'aura magique est de la même couleur que l'étendard du sorcier propriétaire.

Aide supplémentaire; doit être activé si vous souhaitez visualiser des informations d'aide (qui s'obtiennent en cliquant avec le bouton droit sur les zones) sous forme d'un graphique qui sort de la zone en question.

Cliquez sur le bouton OK lorsque vous aurez fini de régler les paramètres du jeu pour revenir à l'écran d'options de jeu.

ABANDON

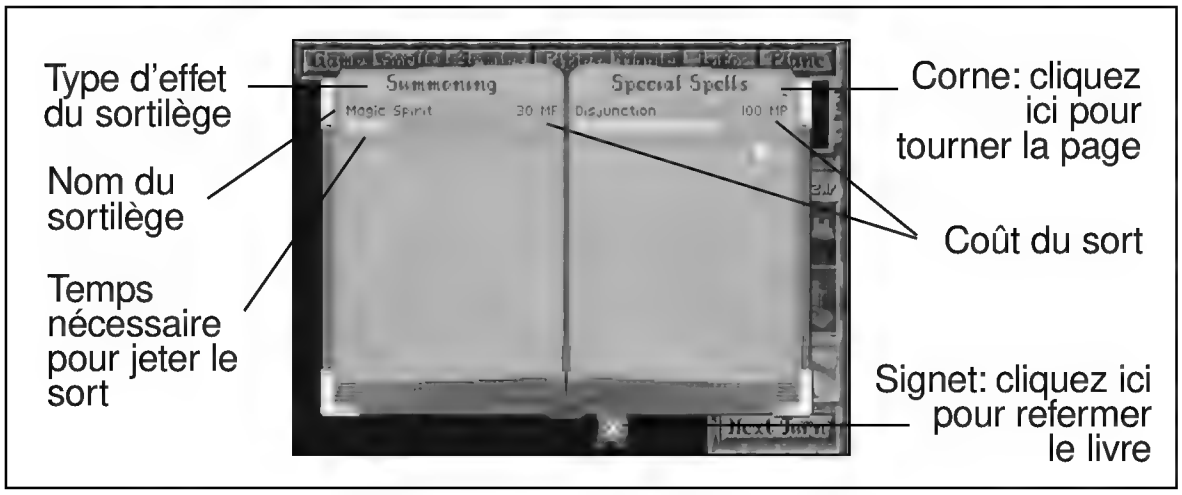
Vous pouvez retourner au DOS à partir de l'écran d'options de jeu en cliquant sur le bouton "quitter" au bas de l'écran.

OK

Si vous souhaitez revenir au jeu à partir de l'écran d'options de jeu, cliquez sur le bouton "OK".

Sortilèges

Cliquez sur le bouton Sorts pour visualiser le livre de sortilèges. Seuls sont visibles les sortilèges que vous connaissez et qui peuvent être jetés sur les terres (c-à-d. les sortilèges de non-combat tels que les ensorcellements des villes, les ensorcellements des unités, les sortilèges d'invocation, etc.). Au début du jeu, il est probable que le seul sortilège dans votre livre sera "esprit de magie", un sortilège d'invocation de magie arcane courant décrit dans le Supplément **Livre de Sortilèges**.



Le coût d'un sort est indiqué à la droite du nom du sortilège dans votre livre.

Le temps nécessaire (en tours) pour jeter le sort est indiqué sous le nom de ce dernier par le nombre de symboles colorés (les sorts qui peuvent se jeter instantanément portent la mention "instantané" au lieu d'un symbole). Par exemple, si vous souhaitez jeter un sort particulier de magie de nature sous le nom duquel apparaissent trois symboles représentant des arbres verts, cela signifie qu'il faut environ quatre tours pour jeter le sort (le temps réel peut varier si la quantité de mana dépensée à chaque tour pour jeter le sort varie).

Pour tourner la page, cliquez sur les cornes des coins supérieurs. Pour refermer le livre sans jeter de sort, cliquez sur le signet rouge au bas du livre.

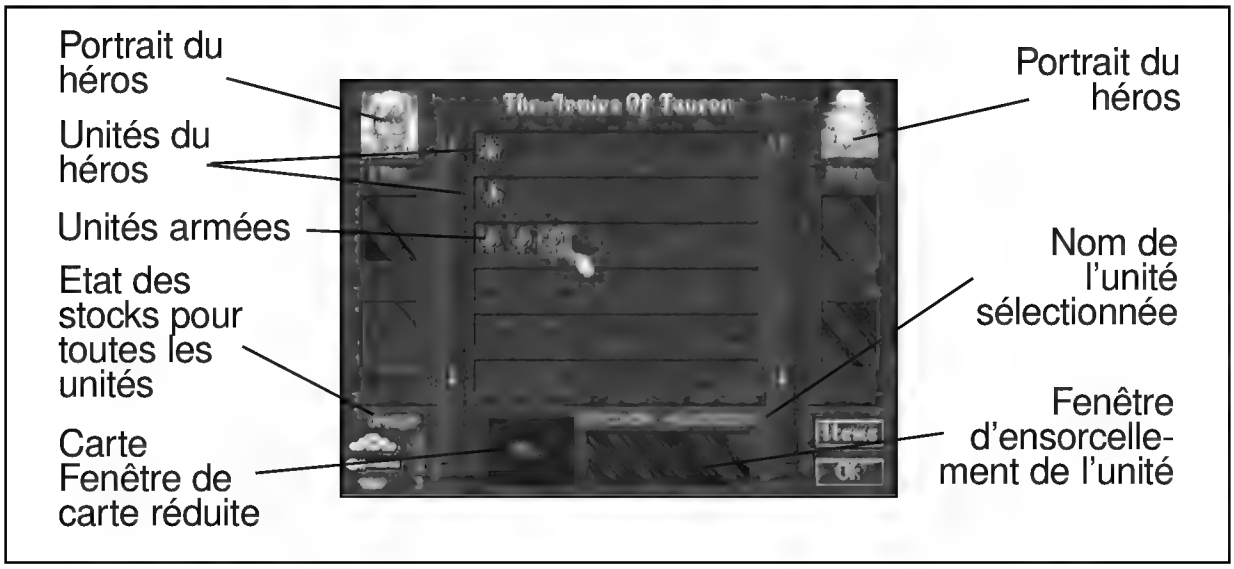
Pour jeter un sort, cliquez sur son nom. Pour changer le sort jeté, cliquez sur le nom du sortilège souhaité. Notez que lorsque vous changez de sortilège, toute quantité de pouvoir magique déjà dépensée sur le sortilège original est transférée vers le nouveau sortilège; tout reste de pouvoir magique investi après le transfert (si le coût du nouveau sortilège est inférieur à celui du sortilège original) est perdu à jamais.

Il vous est possible d'interrompre l'ensorcellement en cours (indiqué par des lettres luminescentes) en cliquant sur son nom; il vous est alors demandé de confirmer que vous souhaitez annuler ce sortilège.

Pour de plus amples informations sur les types de sorts et la façon de les jeter, consultez le supplément **Livre de Sortilèges**.

Armées

Cliquez sur le bouton Armées pour passer à l'écran Armées. Cet écran vous propose la liste complète de toutes vos armées et de tous vos héros et vous donne accès à l'écran Objets. Vous pouvez faire défiler rapidement la liste des armées au moyen des boutons flèches situés de chaque côté de la liste. Les unités qui se trouvent dans la même case sur la carte sont regroupées sur l'écran Armées.



Cliquez sur l'un de ces groupes d'unités pour avoir directement accès à la case de la carte occupée par le groupe.

Placer le curseur de votre souris sur la liste sélectionne l'unité concernée et a pour effet de:

- faire apparaître la liste de tous les ensorcellements qui s'appliquent à l'unité sélectionnée dans la fenêtre d'ensorcellement de l'unité qui se trouve au-dessous de la liste des armées
- faire apparaître la position de l'unité sélectionnée sous la forme d'un point blanc clignotant dans la fenêtre de carte réduite sous la liste des armées. Les troupes et les villes ennemies sont indiquées sur la fenêtre de carte réduite sous la forme de points de la couleur des sorciers les contrôlant.

• Cliquez avec le bouton droit sur l'unité sélectionnée pour obtenir une description détaillée de cette dernière (voir **Informations fondamentales sur les unités**). Il vous est possible de renvoyer l'unité de votre armée en cliquant sur le bouton "renvoyer". Vous pouvez également rompre tout ensorcellement lancé par votre sorcier sur cette unité en cliquant sur l'icône d'ensorcellement.
• Cliquer sur l'unité sélectionnée a pour effet de l'activer et de vous signaler sa position sur la case de la carte qu'elle occupe sur l'écran de mouvement principal.

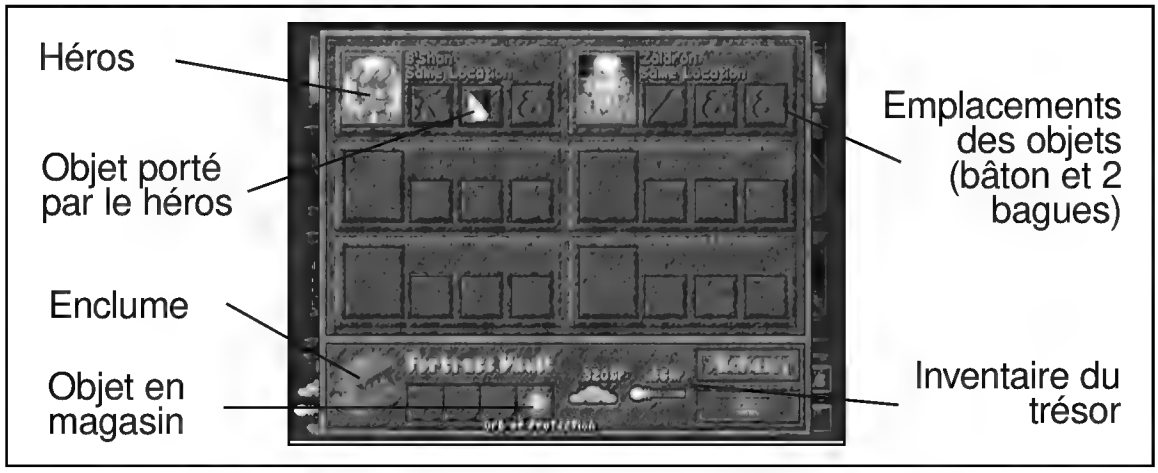
Dans le coin inférieur gauche de l'écran Armées se trouve la fenêtre d'état des stocks. Celle-ci vous informe de la quantité totale d'or, de mana et de nourriture requise par votre armée pour chaque tour. La plupart des armées et des ensorcellements occasionnent des frais d'entretien. La fenêtre d'état des stocks est une façon pratique, pour votre sorcier, d'examiner et de réajuster les effectifs (en renvoyant des unités)/ et les ensorcellements (en les rompant), de manière à ce que les frais ne deviennent pas exorbitants.

Cliquez sur le bouton OK pour revenir à l'écran de mouvement principal à l'endroit où vous vous trouviez avant d'aller à l'écran Armées.

OBJETS

Cliquez sur le bouton "Objets" pour passer à l'écran Objets.

L'écran Objets vous permet de visualiser, de déplacer et de détruire des objets utilisés par vos héros ou stockés dans la chambre forte de votre forteresse (un endroit qui sert à emmagasiner les articles non utilisés).



L'écran Objets affiche les objets utilisés par chacun de vos héros dans une série d'emplacements situés à côté de leurs portraits. Chaque héros peut porter jusqu'à trois articles: une arme, un article spécial (tel qu'un orbe enchanté) et une cuirasse ou un deuxième article spécial. La chambre forte peut contenir un maximum de quatre objets supplémentaires (indiqués par quatre emplacements dans la fenêtre inférieure gauche de l'écran Objets).

IMPORTANT: Les trois emplacements situés à côté des portraits des héros sont exclusivement consacrés à des types d'objets spécifiques. Certains emplacements ne peuvent contenir que des objets spéciaux (tels que les bagues et les orbes), d'autres étant réservés aux cuirasses (mailles et boucliers). Vous trouverez ci-dessous un tableau des emplacements et du type d'objets qu'ils peuvent contenir. Notez que le type d'arme et de cuirasse pouvant être utilisés par un héros dépendent de ce dernier, certains héros étant des mages, d'autres des guerriers, etc.

Emplacement pour objet	**Objet autorisé**
Icône épée	Hache, masse, épée
Icône arc	Hache, arc, masse ou épée
Icône bâton	Bâton ou baguette
Icône bâton croisé d'une épée	Toutes armes
Icône cuirasse	Tous types de mailles/armure, bouclier
Icône bague	Articles divers

Cliquez avec le bouton droit sur un objet à l'écran pour faire apparaître la liste de ses attributs.

Cliquer sur un objet vous permet de le ramasser (le curseur de la souris prend alors l'apparence de l'article). Celui-ci peut alors être déplacé jusqu'à un autre héros (en cliquant sur l'emplacement approprié à côté de ce dernier) ou jusqu'à la chambre forte de la forteresse.

Si le déplacement de l'objet ne nécessite pas de le placer sur une autre case de la carte (ce qui est indiqué par la mention "même endroit" en bleu clair au-dessous du nom des héros qui occupent la même case que la personne en possession de l'objet), le déplacement ne coûte rien.

Si le transfert de l'objet entraîne son déplacement vers une autre case de la carte (ce qui est indiqué par la mention "Téléporter Objet" en rouge au-dessous du bénéficiaire prévu), toute tentative de déplacement fera apparaître la fenêtre de téléportation d'article. Il vous sera demandé si vous souhaitez payer la somme de vingt unités de mana nécessaire au déplacement de l'objet (vous devez posséder cette somme pour que le transfert s'effectue).

Cliquer sur le bouton "Oui" a pour effet d'enlever vingt unités de mana de vos réserves et de déplacer l'objet jusqu'à l'endroit choisi. Si vous cliquez sur le bouton "Non", vous retournerez à l'écran objets.

Si vous obtenez un trop grand nombre d'objets pour pouvoir les emmagasiner ou les répartir entre vos héros, il vous est possible de les casser en les attrapant et en cliquant sur l'enclume qui se trouve dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le fait de casser un article sur l'enclume rajoute à vos réserves de mana la moitié de son prix de création (voir Objets).

En plus de vous permettre de visualiser, de déplacer et de casser des objets, l'écran Objets vous permet d'examiner les héros (en cliquant avec le bouton de droite sur leurs portraits, voir Informations Fondamentales sur les Unités) et de vous déplacer jusqu'à l'endroit où le héros se trouve (en cliquant sur son portrait) sur l'écran de mouvement principal.

Si vous tombez à court soit d'or, soit de mana, vous pouvez utiliser le bouton alchimie de l'écran Objets pour effectuer une conversion de l'un à l'autre. Cliquez sur l'écran **Alchimie** pour passer à l'écran de conversion. Voir Alchimie pour de plus amples informations.

Cliquez sur le bouton OK pour revenir à l'écran armées.

Villes

Cliquez sur le bouton "villes" pour passer à l'écran Villes. Celui-ci donne la liste de toutes vos villes, y compris les informations spécifiques portant sur la production de chaque ville et les ensorcellements qui s'y appliquent. Cet écran permet également de modifier les structures ou les troupes mises sur pied par une ville.

Résumé ville
Fenêtre de carte réduite
Inventaire du trésor
Fenêtre d'ensorcellements sur la ville (pas d'ensorcellement)

La liste des villes occupe la plus grande partie de l'écran villes. Vous pouvez la faire défiler en cliquant sur les flèches situées de par et d'autre de l'écran. Les informations données sur chaque ville comprennent: son nom, la race de ses habitants, la taille de sa population, sa production d'or par tour, ses points de production par tour, la structure ou les troupes en cours de constitution et le temps requis pour mener à bien le projet en cours.

Il est possible de sélectionner une ville en plaçant le curseur de la souris sur la ligne de la liste consacrée à la ville en question. Tout ensorcellement effectué sur cette dernière apparaît alors dans la fenêtre ensorcellement sur la ville située au-

dessous de la liste. La position de la ville sélectionnée apparaît sous la forme d'un point blanc clignotant dans la fenêtre de carte réduite sous la liste. La position des autres villes est indiquée par des points colorés dans cette même fenêtre, où chaque couleur correspond à celle du sorcier qui contrôle la ville.

Cliquer sur la ville en surbrillance a pour effet d'afficher l'écran Ville de cette dernière (voir **l'Ecran Hameau et Ville**). Cliquez avec le bouton droit sur la ville en surbrillance et son écran de production apparaîtra (voir **Ecran de Production**). Celui-ci vous permet de modifier le projet en cours de cette ville sans avoir à quitter l'écran Ville.

Cliquez sur le bouton OK pour quitter l'écran Ville.

La magie

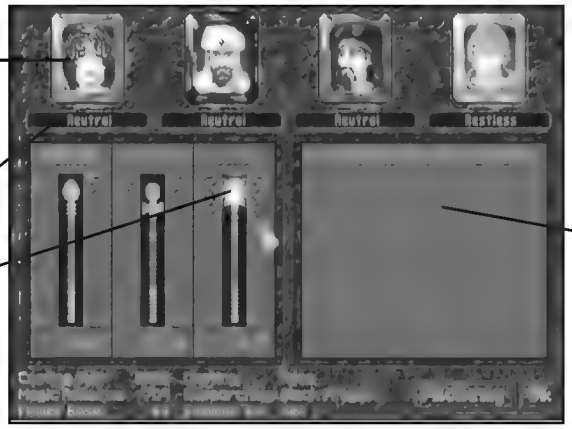
Cliquez sur le bouton "magie" pour faire apparaître l'écran récapitulatif de magie. Celui-ci contient les portraits de tous les sorciers ennemis connus (les cadres ne contiennent aucun portrait au début du jeu mais, n'ayez crainte, vos adversaires finiront par se faire connaître), une liste des ensorcellements sur les terres, des informations sur votre base de pouvoir magique, les sorts que vous êtes en train de rechercher ou de jeter, et la manière dont votre pouvoir magique se répartit entre vos recherches, vos réserves, et votre aptitude à jeter des sorts. L'écran récapitulatif de magie vous donne également le moyen de communiquer avec d'autres sorciers, afin d'obtenir des informations sur ces derniers, de modifier la répartition de votre pouvoir magique et d'employer l'alchimie pour transformer le pouvoir magique en or et réciproquement.

SORCIERS ENNEMIS

Au-dessus de l'écran récapitulatif de magie apparaît une série de miroirs (ou joyaux). Au début du jeu, ces miroirs sont vides, mais, dès que vous rencontrez d'autres sorciers, leurs portraits y apparaissent. Ils peuvent s'utiliser de différentes façons:

- pour déterminer rapidement la couleur de l'étendard d'un sorcier ennemi. Les visages des sorciers sont entourés d'une ligne correspondant à la couleur de leur étendard.
- pour déterminer le statut de votre relation avec un sorcier. Des mentions telles que "neutre" ou "haine" apparaissant au-dessous du visage du sorcier, résument l'état de vos relations avec cet individu.
- pour obtenir des informations sur tel ou tel sorcier en cliquant sur son portrait avec le bouton droit. Vous faites ainsi apparaître une fiche de renseignements le concernant. Voir la section **Statistiques des Sorciers Ennemis**.

ECRAN RECAPITULATIF DE MAGIE



• pour communiquer avec un sorcier ennemi en cliquant sur son portrait. Ceci fait apparaître l'écran Communication, à partir duquel vous pouvez signer ou révoquer des traités, échanger des sortilèges ou effectuer d'autres actions diplomatiques. Pour de plus amples informations, voir la section **l'Art de la Diplomatie**.

• pour observer l'état des relations des sorciers les uns avec les autres. A la droite du portrait de chaque sorcier peut apparaître une série d'icônes telles que des rouleaux de parchemin, des colombes et des épées croisées. Les couleurs de ces icônes correspondent aux étendards des sorciers, le vôtre y compris. Un parchemin indique un pacte ou une alliance entre le sorcier dont le portrait apparaît et celui dont la couleur correspond à celle du ruban. De la même façon, des épées croisées indiquent un état de guerre, tandis que la colombe signale un traité de paix en vigueur entre les deux parties. L'absence d'icône signale la neutralité entre les deux rivaux (c.-à-d. ni guerre, ni paix formelle, ni pacte ou alliance). Voir l'Art de la Diplomatie pour de plus amples détails.

RECAPITULATIF DE MAGIE

Le côté gauche de l'écran récapitulatif de magie contient d'importantes informations sur l'utilisation de votre pouvoir magique. Des informations fondamentales sur votre sorcier y sont portées:

• **Aptitude à jeter des sorts:** correspond à la quantité de mana par tour que vous pouvez consacrer à jeter des sorts sur les terres. Il s'agit également de la quantité de mana que vous pouvez utiliser au cours d'une bataille. Les sorciers débutants commencent avec une aptitude de cinq, à moins qu'ils ne soient également des archimages (voir Aptitudes Particulières), auquel cas leur aptitude à jeter les sorts est de quinze. Notez que si un sorcier dispose à son service d'un héros ayant des pouvoirs de jeteur de sort dans sa forteresse enchantée, la moitié des aptitudes de ce héros vient s'ajouter aux siennes (voir Ensorcellement sur les terres). Les héros doués du pouvoir de transfert n'affectent pas les aptitudes du sorcier à jeter des sorts de combat. La contribution d'un héros à cette aptitude est indiquée par un second chiffre entre parenthèses après celui indiquant l'aptitude à jeter des sorts. Ce second chiffre représente l'aptitude totale du sorcier, compte tenu de la contribution du héros.

• **Réserves de magie:** représente la quantité totale de mana dont vous disposez pour jeter vos sorts. Vous pouvez utiliser cette mana de manière plus efficace si votre sorcier est doté de l'aptitude de Concentration de Mana (voir Aptitudes Particulières).
• **Base de pouvoir:** tout simplement la quantité de pouvoir magique, ou mana, que vous tirez de toutes les sources (nodes enchantées, institutions religieuses, ressources spéciales et cercles de sorcellerie) par tour.
• **Ensorcellement:** indique le sort, que vous êtes en train de jeter.
• **Recherche:** indique le sortilège que vous êtes en train de rechercher.
• **Lieu d'invocation:** indique la ville où les créatures que vous invoquez apparaissent.

Au-dessus de ces informations fondamentales apparaissent trois baguettes qui vous permettent d'ajuster la quantité totale de pouvoir magique que vous souhaitez allouer à vos réserves de mana, vos efforts de recherche et votre aptitude à jeter des sorts. Chaque baguette porte l'indication de sa fonction et la quantité de pouvoir magique consacrée à chaque secteur (après prise en compte des aptitudes particulières, des points de recherche gagnés auprès d'institutions d'initiation supérieure, etc.) se trouve indiquée au-dessous des baguettes. Pour modifier la quantité allouée à un secteur particulier, cliquez et tirez le "liquide coloré" à l'intérieur de la baguette jusqu'au niveau requis. Les autres baguettes réajustent leurs niveaux automatiquement. Pour maintenir constant le pourcentage de pouvoir magique attribué à un secteur donné, cliquez sur la tête de la baguette en question (le cristal s'illumine pour indiquer que la barre de pourcentage est "bloquée") avant d'ajuster le niveau des deux baguettes restantes. Cliquez une deuxième fois sur la tête pour débloquer la barre.

ENSORCELLEMENTS SUR LES TERRES

Cette section de l'écran récapitulatif de magie indique tous les ensorcellements globaux actuellement en vigueur. Les ensorcellements portent la couleur du sorcier qui les a lancés, à l'exception des ensorcellements lancés par votre propre sorcier, qui apparaissent en écriture sombre.

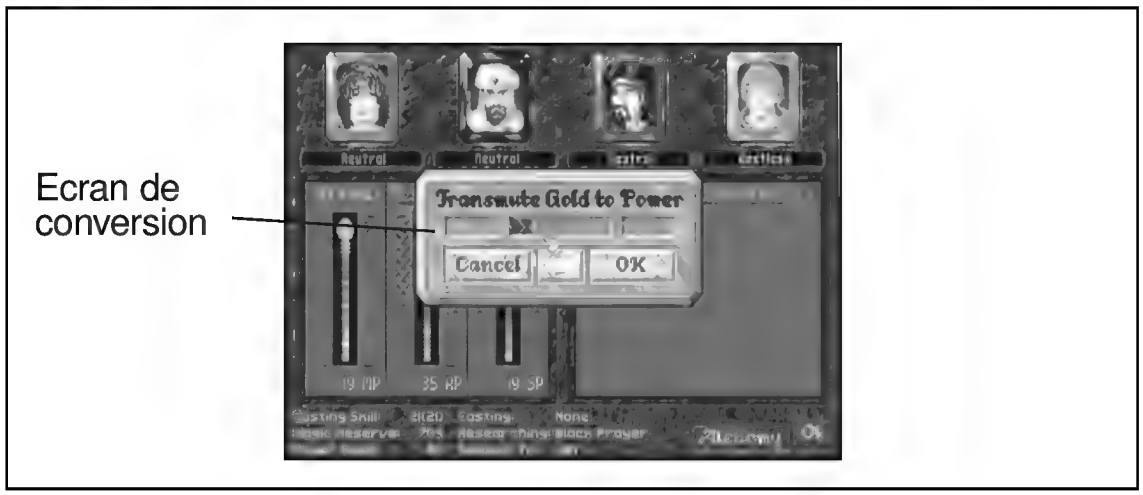
Pour rompre un ensorcellement global de votre sorcier (en lettres sombres), cliquez sur le sortilège dans la Fenêtre des ensorcellements sur les terres. Cela met également fin aux coûts d'entretien que vous deviez payer sur ce sortilège.

Si vous souhaitez rompre des sorts jetés par d'autres sorciers, il vous faut jeter (en cliquant sur le bouton "sorts" de l'écran de mouvement principal, puis en cliquant sur le sortilège approprié dans votre livre; voir **Ensorcellement**) "disjonction", "disjonction puissance 2" ou "Vol de sort". Après avoir jeté l'un de ces sorts, vous pouvez choisir l'ensorcellement global que vous souhaitez éliminer.

Cliquez avec le bouton de droite sur un ensorcellement global pour faire apparaître sa description.

ALCHIMIE

Si vous êtes à court de mana ou d'or, il vous est possible de transformer l'une de ces denrées en l'autre par alchimie. Cliquez sur le bouton "alchimie" pour passer à l'écran de conversion.



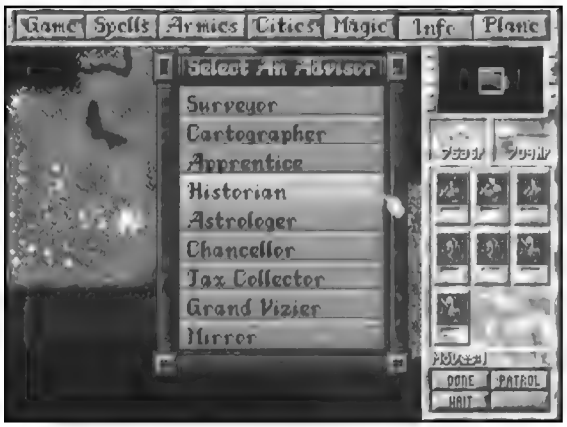
Ne convertissez pas votre or et votre mana à tort et à travers. A moins que votre sorcier ne possède l'aptitude particulière d'Alchimie (voir **Aptitudes Particulières**), toute conversion résulte dans la perte de la moitié du matériau de départ. C'est-à-dire que la conversion de 100 pièces d'or vous donne seulement 50 points de mana.

Cliquez sur le bouton flèche qui se trouve entre "OK" et "Annuler" jusqu'à ce que le sens de conversion souhaité (or en pouvoir magique, ou l'inverse) apparaisse. Cliquez et tirez ensuite la flèche noire et grise vers le centre de la fenêtre jusqu'à ce que vous soyez satisfait(e) de la quantité de mana ou d'or convertie (ce processus s'appelle la transmutation). Relâchez le bouton de la souris et cliquez sur le bouton "OK" pour effectuer la conversion. Cliquez sur le bouton "annuler" pour revenir à l'écran récapitulatif de magie si vous changez d'avis. Notez qu'il existe également un bouton "alchimie" sur l'écran Objets (voir **Armées**). Si vous passez à l'écran de conversion à partir de l'écran Objets, vous retournerez à ce dernier lorsque vous quitterez la conversion.

Une fois que vous en aurez fini avec l'écran récapitulatif de magie, vous pourrez le quitter en cliquant sur le bouton "OK".

Informations

Cliquer sur le bouton “info” a pour effet de faire apparaître une liste de conseillers (géomètre, cartographe, apprenti, historien, astrologue, chancelier, percepteur, miroir et grand vizir) qui peuvent fournir de précieuses informations à votre sorcier.



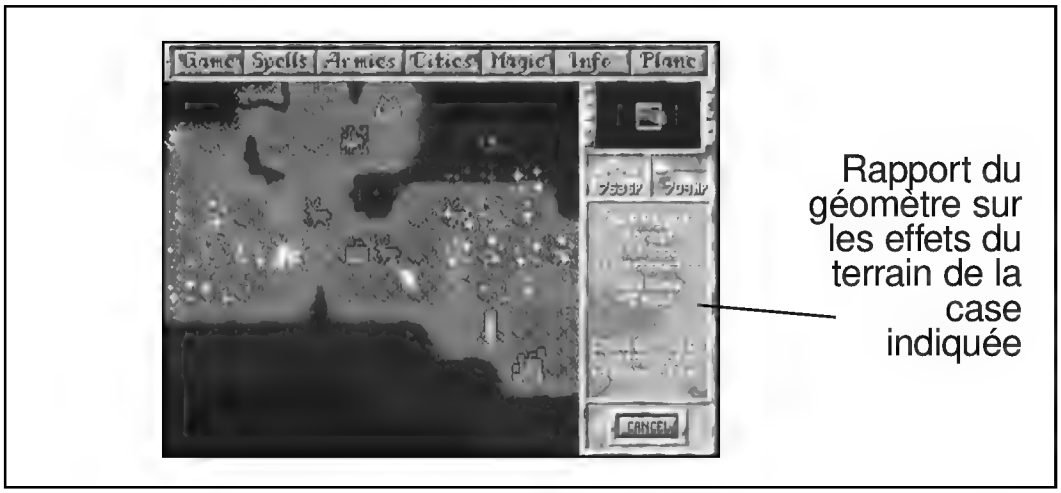
LE GEOMETRE

Cliquer sur le bouton “géomètre” a pour effet de remplacer la fenêtre statut de l’écran de mouvement principal (voir **Fenêtre de statut**) par les informations du géomètre (fenêtre géomètre). En déplaçant la souris sur les cases visibles de la carte de l’écran de mouvement principal, vous ferez apparaître des informations sur ces cases dans la fenêtre géomètre.

Les informations fournies par le géomètre comprennent des statistiques pour une ville potentielle construite sur la case de la carte sélectionnée: la population potentielle maximum pour une ville construite à cet endroit et tout avantage que cette ville obtiendrait du lieu en termes de production et d’or en raison des particularités des terrains environnants (voir **Terrains et Types de Terrains**).

Les informations du géomètre incluent le type de terrain et toutes les particularités de ce dernier (minéraux, cristaux, gibier sauvage, etc.) ainsi que leurs effets positifs sur la nourriture, l’or, le pouvoir et la production. Voir **Types de Terrains** et **Particularités des Terrains** pour de plus amples informations.

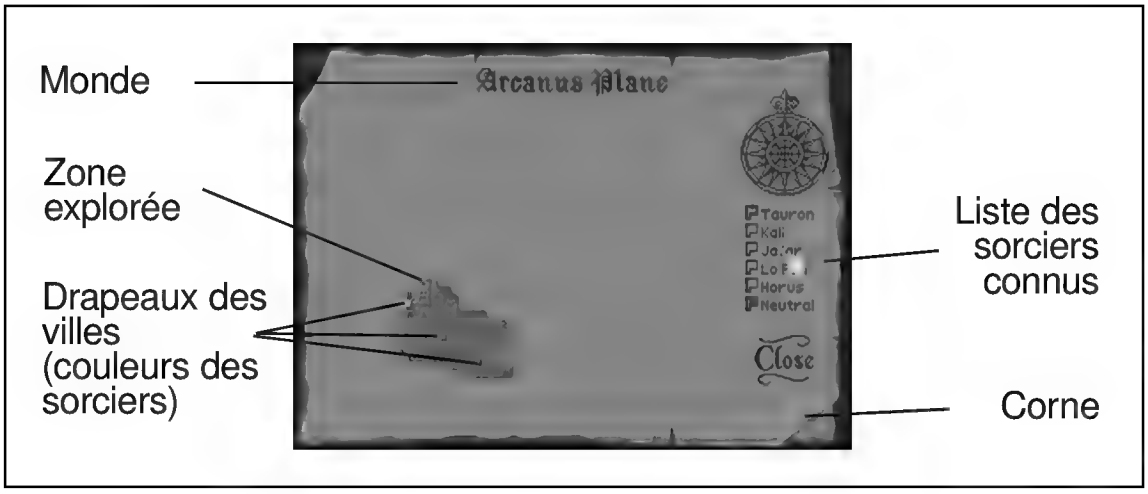
Cliquez sur le bouton “annuler” au bas de l’écran géomètre pour quitter.



LE CARTOGRAPHE

Cliquer sur le bouton “cartographe” a pour effet de faire apparaître des cartes d’Arcanus et de Myrror (vous pouvez permuter entre les deux cartes en cliquant sur la corne du coin inférieur droit). Ces cartes indiquent seulement les zones de ces mondes que vous avez déjà explorées.

Les informations affichées sur les cartes comprennent les villes connues (leur couleur correspond à celle du sorcier qui les contrôle), les unités militaires et autres structures (tours, temples, anciennes ruines, etc.). A la droite de la carte se trouve une légende qui donne les couleurs des étendards de tous les sorciers/sorcières connu(e)s.



Cliquez sur un endroit de la carte pour revenir à l'écran de mouvement principal, la fenêtre de mouvement principal étant centrée sur cet endroit.

Cliquez sur le mot "fermer" pour revenir à l'écran de mouvement principal.

L'APPRENTI

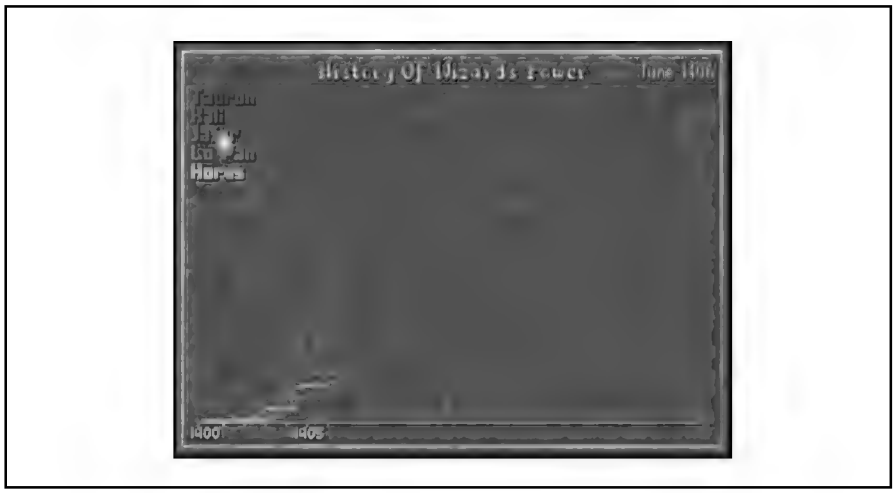
Cliquez sur le bouton "apprenti" pour consulter votre bibliothèque de sortilèges. Tous les sortilèges que vous avez déjà recherchés sont lisibles. Tous les sortilèges que vous serez un jour en mesure de rechercher apparaissent en caractères runiques.

Les sortilèges du livre d'apprenti se divisent en plusieurs catégories: les sortilèges d'invocation, les sortilèges spéciaux, les sortilèges sur les villes, sur les unités, de combat et à rechercher. Les sortilèges à rechercher sont ceux que vous pouvez apprendre actuellement. Les sorts que vous êtes en train de rechercher et de jeter apparaissent en lettres brillantes.

Pour tourner les pages du livre de sortilèges de l'apprenti, cliquez sur les cornes des coins supérieurs des pages. Cliquez sur le signet pour quitter.

L'HISTORIEN

Cliquez sur le bouton "historien" pour faire apparaître un graphique intitulé "Historique du Pouvoir des Sorciers". Celui-ci indique l'évolution dans le temps du pouvoir de tous les sorciers connus. Le pouvoir d'un sorcier est constitué de la combinaison de différents éléments comprenant la puissance de son armée, le pouvoir magique total tiré de toutes les sources à chaque tour et les sortilèges appris par le sorcier.

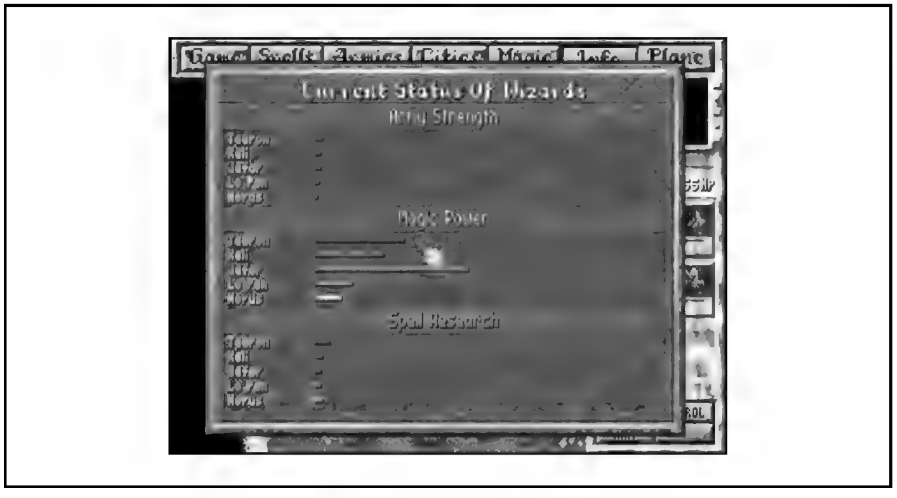


Le graphique retraçant l'Historique du Pouvoir des Sorciers permet également de comparer votre sorcier avec tous ses ennemis connus. Le pouvoir de chaque sorcier est représenté par une ligne de couleur correspondant à celle de son étendard. Une légende dans le coin supérieur gauche affiche le nom de chaque sorcier de cette même couleur.

Cliquez n'importe où sur le graphique pour quitter cet écran.

L'ASTROLOGUE

Cliquez sur le bouton "astrologue" pour appeler l'écran de statut actuel. Cet écran propose une comparaison de votre sorcier avec tous ses ennemis connus.



L'écran de statut actuel se divise en trois sections: Puissance de l'Armée, Pouvoir Magique et Recherche de Sortilèges. Ces sections affichent toutes une barre graphique comparant tous les sorciers connus en termes de puissance relative de leurs armées, de pouvoir magique total tiré à chaque tour ou du coût total de recherche de tous les sortilèges appris par les sorciers jusqu'à présent. Chacun des sorciers est représenté par des barres de la couleur de son étendard placées à côté de son nom, la longueur relative de chaque barre reflétant le "pouvoir" relatif de chaque sorcier.

Cliquez n'importe où sur l'écran pour quitter.

LE CHANCELIER

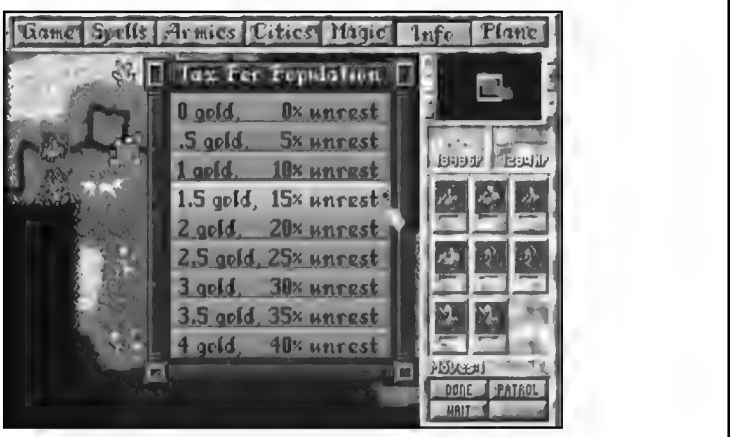
Cliquez sur le bouton "chancelier" pour dérouler un manuscrit donnant la liste des événements qui se sont produits au cours du tour de jeu précédent.

Cliquez n'importe où sur l'écran pour quitter.

LE PERCEPTEUR

Cliquez sur le bouton "percepteur" pour appeler la fenêtre Impôts dans laquelle vous pouvez déterminer les taux d'imposition des habitants des villes que vous contrôlez.

Les taux d'imposition peuvent se définir par paliers de 1/2 pièce d'or par habitant. Ils sont fixés à 2 pièces par personne au début du jeu. Une augmentation des impôts entraîne une augmentation des rentrées d'or, mais diminue la productivité en augmentant le niveau de mécontentement dans la ville; la réduction des impôts présentant l'effet inverse (voir **Or**).



Si vous souhaitez modifier le taux d'imposition, cliquez sur le taux souhaité. Si vous décidez de ne rien changer, cliquez sur n'importe quel autre point de l'écran (en dehors de la fenêtre Impôts). Les deux options vous ramènent à l'écran de mouvement principal.

Le Grand Vizir

Cliquez sur le bouton "Grand Vizir" pour appeler une fenêtre dans laquelle vous pouvez activer ou désactiver le contrôle par l'ordinateur de la production des bâtiments dans votre ville. Cette fonction est automatiquement sélectionnée si vous jouez au niveau Intro et désactivée si vous jouez aux niveaux Moyen ou supérieurs. Au niveau Facile, l'ordinateur vous demandera au début du jeu si vous souhaitez que le Grand Vizir contrôle tout ce qui se construit dans vos villes.

Si le Grand Vizir est activé, l'ordinateur ne vous consulte pas lorsque vos villes ont mené à bien leurs projets. Si vous souhaitez examiner ce qu'elles produisent ou changer ce qu'elles fabriquent, vous pouvez faire apparaître l'écran Villes (cliquez sur le bouton "villes" dans l'écran de mouvement principal) et cliquez à droite sur n'importe quelle ville dont vous souhaitez modifier la production. Voir **Villes** et **Ecran de production pour de plus amples détails**.

LE MIROIR

Cliquez sur le bouton "miroir" pour faire apparaître l'écran Miroir. Celui-ci contient toutes sortes d'informations sur vous-même (sa présentation est pratiquement identique à celle de l'écran des statistiques des sorciers ennemis qui vous révèle des informations sur vos adversaires; voir **Statistiques des Sorciers Ennemis**).

Le miroir vous indique tous vos rangs de sortilèges (livres de sortilèges), vos aptitudes particulières, vos réserves totales d'or et de mana, votre niveau de célébrité, ainsi que la liste de tous vos héros (y compris leur classe et leur niveau).

Cliquez pour quitter l'écran miroir.

Célébrité

De la célébrité d'un sorcier dépend l'empressement avec lequel les troupes mercenaires (voir **Mercenaires et héros**) se mettent à son service. Plus vous êtes célèbre, moins l'entretien de vos troupes à chaque tour vous coûte cher. De plus, votre réputation croissante tend à attirer des mercenaires plus expérimentés qu'auparavant. Il est probable que ceux qui vous approcheront demanderont un paiement initial moins élevé pour se rallier à votre cause (n'ayez crainte, ils demanderont toujours quelque chose).

Tous les sorciers commencent avec un niveau de célébrité nul, à moins qu'ils n'aient choisi d'être Célèbres, auquel cas ils commencent avec 20 points de célébrité (voir **Aptitudes Particulières**).

La célébrité s'acquiert lentement par les conquêtes (des villes neutres ou ennemies), la fondation de nouvelles villes, et le recrutement de héros légendaires (voir Aptitudes particulières des unités). Pour chaque nouvelle ville construite, un sorcier acquiert un point de célébrité. La conquête des hameaux, villages, bourgs, villes et capitoles rapporte à un sorcier 0, 0, 1, 2 et 3 points de célébrité respectivement.

La dimension

Cliquez sur le bouton "monde" pour permuter entre les vues de mouvement principal d'Arcanus et de Myrror. Les unités actives pouvant passer d'une dimension à l'autre (parce qu'elles se trouvent dans un donjon de sorcellerie ou une ville possédant une porte astrale, ou possèdent une aptitude particulière) passent d'Arcanus à Myrror et réciproquement chaque fois que vous cliquez sur le bouton "monde".

La Fenêtre de Statut

La fenêtre de statut située à droite de l'écran de mouvement principal affiche vos réserves totales d'or et de mana.

La Fenêtre d'Etat des Stocks

Située au-dessous de la fenêtre de statut du côté droit de l'écran de mouvement principal, la fenêtre d'état des stocks contient des informations sur les pertes ou les gains nets en or, en nourriture et en pouvoir magique par tour.

L'entretien des unités et des ensorcellements et le lancement de sortilèges nécessitant une certaine quantité d'or, de nourriture et de pouvoir magique, il est important de surveiller cette fenêtre de près. Si, à un moment donné, vous perdez de l'or, de la nourriture ou de la mana à chaque tour, le chiffre affiché par la fenêtre d'état des stocks tournera au rouge. Si vous n'avez pas assez de nourriture pour la survie de vos troupes, elles commenceront immédiatement à mourir de faim! Cependant, un déficit en or ou en mana n'entraîne pas, généralement, la perte immédiate de vos unités ou de vos ensorcellements. Les quantités manquantes sont tout simplement retirées de votre trésor (réserves totales) d'or et de mana respectivement. Une fois ces réserves épuisées, il n'est plus possible d'entretenir vos unités et vos ensorcellements. C'est à ce moment qu'ils commencent à disparaître.

INFORMATIONS FONDAMENTALES SUR LES RESERVES

Type de réserve	Remarques
Or	Sert à payer les troupes normales et les héros non nobles (les coûts peuvent être réduits en fonction de la célébrité du sorcier); Entretien des bâtiments
Nourriture	Sert à entretenir les troupes normales (1 unité de nourriture par unité de troupe).
Mana	Sert à entretenir la présence des créatures invoquées; à entretenir les ensorcellements et les sorts continuels.

Si vous ne produisez pas assez de nourriture pour l'entretien de vos troupes, il vous est possible de vous rendre dans l'une de vos villes et de modifier le nombre de paysans et d'ouvriers, de manière à produire suffisamment de nourriture (voir **Nourriture**).

S'il vous faut plus d'or pour l'entretien de vos troupes et de vos bâtiments, plusieurs options s'offrent à vous: augmenter le taux d'imposition (voir **Percepteur**), construire des bâtiments qui augmentent les revenus de la ville (marchés, banques, ou guilde de commerçants); conquérir des villes voisines ou en construire de nouvelles pour augmenter votre base productive; convertir la mana en or par alchimie, vendre des bâtiments et révoquer les troupes non indispensables et les héros trop coûteux.

Si vous manquez de mana pour entretenir vos ensorcellements et les créatures que vous avez invoquées, vous avez également plusieurs options: modifier la proportion de pouvoir magique total transféré dans vos réserves de mana à chaque tour (voir **Magie**); invoquer des esprits magiques ou des esprits gardiens pour les immoler dans de nouvelles nodes magiques; construire des bâtiments qui produisent du pouvoir magique (sanctuaires, temples, parthénons, cathédrales ou cercles de sorcellerie); conquérir les villes avoisinantes ou en construire de nouvelles pour augmenter votre base de pouvoir magique potentiel; convertir l'or en mana par l'alchimie; détruire des objets magiques pour libérer leur mana; renvoyer les créatures invoquées et rompre les ensorcellements trop coûteux.

Ecran de mouvement principal

L'écran de mouvement principal est l'endroit où vous pouvez déplacer vos unités pour explorer, ou pour d'autres raisons, visualiser les villes et le terrain qui les entoure et surveiller les villes et les troupes ennemies que vous avez découvertes.

La carte de mouvement principal est la grande carte apparaissant sur l'écran de mouvement principal, que l'on peut faire défiler en cliquant avec le bouton de droite sur ses cases. La carte de mouvement principal s'ajuste de manière à se centrer sur la case choisie.

INTRODUCTION RAPIDE A L'UTILISATION DE LA CARTE

En cliquant à droite sur les villes de la carte, vous faites apparaître l'écran Villes correspondant (voir **l'écran Hameau et ville**). S'il s'agit d'une ville ennemie ou neutre, vous ne pouvez pas examiner son écran de production. Cependant, vous pouvez y découvrir la race qui occupe la ville, sa production et les troupes qui y sont en garnison, ainsi que les bâtiments qui y ont été construits.

Cliquer avec le bouton droit sur vos propres villes a également pour effet de faire apparaître les écrans Villes. Ceux-ci vous permettent de déterminer rapidement la productivité de la ville et la nature de son dernier projet en date. A partir de cet écran, il vous est possible d'activer des unités de patrouille dans les cases de la ville (en cliquant sur ces dernières). Vous pouvez également appeler l'écran de production de la ville en cliquant sur le bouton "changer" au-dessous du projet de construction en cours.

Dans l'écran de mouvement principal, vous pouvez choisir la destination des unités actives (entourées de rouge) que vous contrôlez en cliquant sur leur case de destination. Vous pouvez activer des unités inactives en cliquant sur celles-ci avec le bouton droit; puis, cliquez sur les unités individuelles qui apparaissent dans la fenêtre unité afin que leur couleur remplisse l'arrière-plan (voir la section suivante). Si vous avez une unité active, tapez [C] au clavier pour centrer la carte de mouvement principal sur cette dernière.

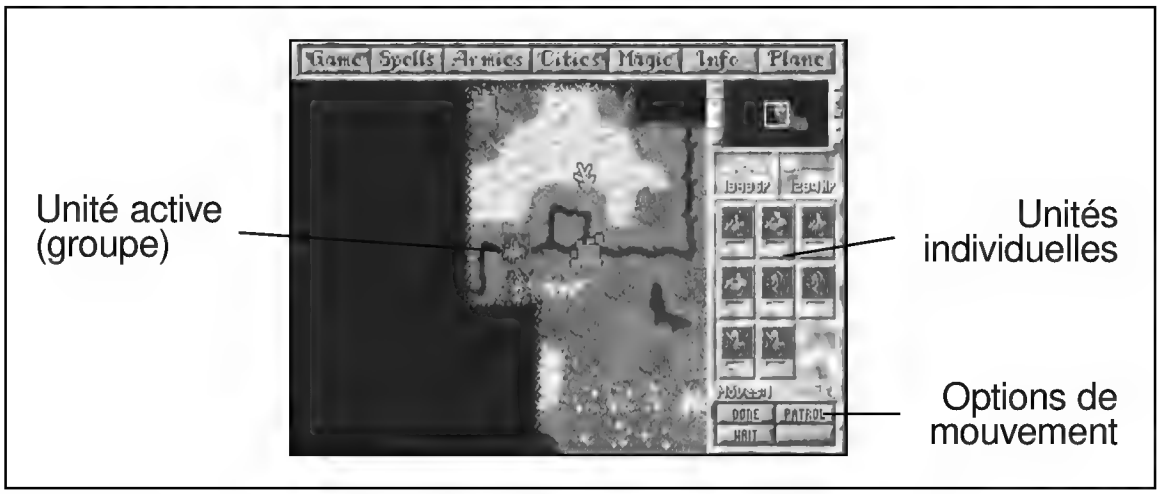
Cliquer à droite sur les groupes d'unités ennemies a pour effet de faire apparaître la fenêtre liste des unités qui propose une brève description de toutes les unités du groupe.

Vous trouverez de plus amples détails sur les autres possibilités offertes par l'écran de mouvement principal dans la section suivante.

ACTIONS DES UNITES

Lors de la formation des unités (par les villes), ou lorsqu'elles sont invoquées ou engagées, celles-ci apparaissent actives (entourées en rouge). Les unités invoquées apparaissent sur la case de la ville du sorcier qui porte son cercle d'invocation. Les unités engagées (héros y compris) apparaissent sur la case de la forteresse enchantée du sorcier. Enfin, les unités constituées par l'une des villes du sorcier apparaissent sur la case de la ville en question.

Toute unité active est capable d'effectuer l'une des actions suivantes (la plupart des options apparaissent dans la fenêtre unité sur le côté droit de l'écran de mouvement principal):



• **Déplacement:** en cliquant sur une case de destination autorisée sur la carte ou en utilisant les touches du pavé numérique. Lorsque les unités se déplacent sur de longues distances, un [G] apparaît sur leur icône. Si l'on clique à droite sur une unité ou un groupe se déplaçant sur une longue distance, son itinéraire exact est révélé par une succession de petites bottes.
• **Passe** ou la décision de ne pas bouger pendant un tour: cliquez sur le bouton "terminé" (l'unité peut être réactivée en cliquant sur celle-ci avec le bouton droit);
• **Attente** jusqu'à ce que les autres unités aient bougé ou jusqu'à ce que d'autres actions aient été effectuées avant de prendre une décision (cliquez sur le bouton "attendre");
• **Patrouille:** cliquez sur le bouton "patrouille". Les unités actives assignées à une patrouille demeurent dans la même case. Lorsqu'elles effectuent une patrouille, les unités sont dotées d'une capacité de surveillance plus grande qu'à l'ordinaire (voir **Aptitudes particulières des unités**), ce qui leur permet de voir une case plus loin que la normale (habituellement, lorsqu'un groupe est actif, c'est la meilleure aptitude de surveillance du groupe qui est opérationnelle). Notez que la plupart des unités ont une aptitude de surveillance intrinsèque leur permettant de voir à une case de distance et que les unités volantes peuvent voir à deux cases de distance; l'option patrouille étend ces capacités respectivement à deux et trois cases. Les unités qui effectuent des patrouilles apparaissent en gris et ne redeviennent actives que lorsque vous leur cliquez dessus avec le bouton droit pour ouvrir la fenêtre Unité, puis cliquez sur l'unité que vous souhaitez activer.

Certaines unités peuvent effectuer des activités particulières:

• **Construction de routes;** Les ingénieurs peuvent construire des routes (cliquez sur le bouton "construire"). Après avoir sélectionné cette option, cliquez sur la case

de destination correspondant à la route que vous construisez. Un chemin direct est tracé (et la route est construite le long de ce chemin) depuis la case de la carte sur laquelle se trouvent les ingénieurs jusqu'à la case de destination. Pour changer de case de destination en cours de construction, activez les ingénieurs et cliquez sur une nouvelle case cible après avoir cliqué sur le bouton "construire". Les routes peuvent traverser les rivières mais pas les océans. Enfin, il faut compter entre deux et six tours par case pour construire une route, selon les caractéristiques du terrain (voir la section **Construction des routes**). La multiplication des ingénieurs sur un même chantier accélère le processus. Les ingénieurs occupés à la construction d'une route sont signalés par un [R].

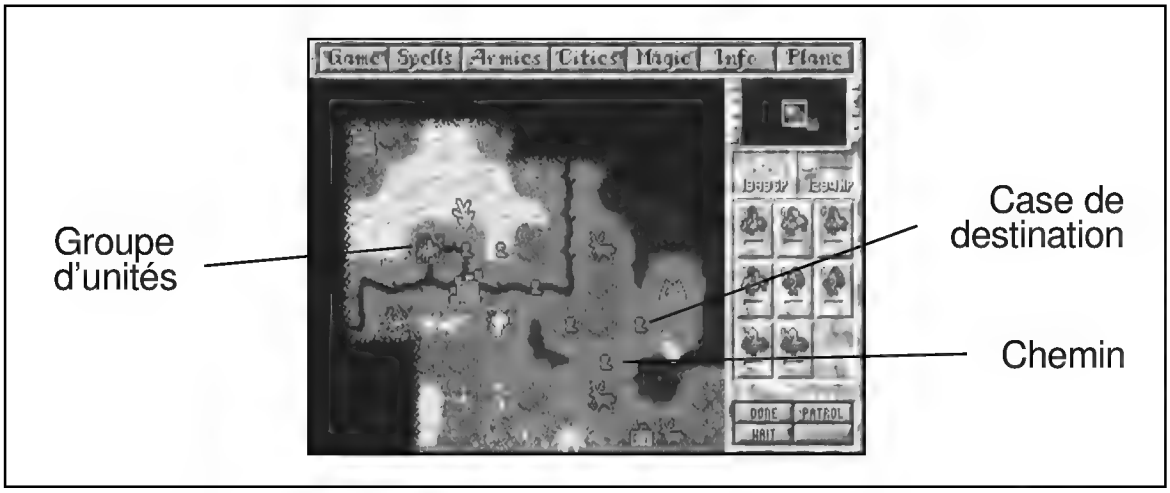
- **Purification:** les prêtres et les chamans peuvent purifier les terres corrompues (cliquez sur le bouton "purifier"), processus qui prend dix tours d'unité (par exemple, 2 prêtres peuvent purifier une case de terre corrompue en 5 tours).
- **Union:** les esprits magiques et les esprits gardiens peuvent s'unir dans des nodes (cliquer sur le bouton "union"), en se sacrifiant ainsi, ils créent une voie de transfert qui extrait le pouvoir magique de la node et le transmet au sorcier qui les contrôle. Il est également possible de voler de cette manière des nodes aux sorciers ennemis. Il faut, cependant, noter que la prise d'une node par un esprit gardien ne réussit que dans 25% des cas; le reste du temps, cela entraîne simplement la mort de l'esprit qui tente l'immolation.
- **Construction d'avant-postes:** les pionniers peuvent construire des avant-postes (cliquez sur le bouton "construire") sur les cases de la carte qui sont situées à au moins trois cases de distance d'une autre ville.

Mouvement des unités

A chaque tour, vous passez en revue toutes les unités actives (seules les unités de patrouille doivent être spécialement activées). La fenêtre de la carte se centre sur l'unité active (encerclée en rouge) et une fenêtre Unité apparaît sur le côté droit de l'écran (à la place de la fenêtre d'état des stocks). Il vous est possible de centrer la carte sur l'unité active en tapant [C] au clavier.

Si vous souhaitez simplement déplacer l'unité active, vous pouvez cliquer sur une case de destination autorisée (une destination est autorisée lorsqu'un chemin valide existe). Si la destination est trop éloignée pour que vous puissiez l'atteindre en un seul tour, l'unité se "souviendra" de l'endroit où elle doit se rendre. Aux tours suivants, elle continuera sa progression.

Notez que vous pouvez examiner le trajet de l'unité en cliquant sur celle-ci avec le bouton droit après qu'elle ait effectué son mouvement pour le tour en cours. Il vous est alors possible de modifier sa destination en cliquant sur de nouvelles cases. Au tour suivant, l'unité (ou le groupe) suivra cette nouvelle voie.



Notez également qu'une unité s'immobilise lorsque son chemin l'amènerait à pénétrer dans une case occupée par une ville ou une unité ennemie. Ceci vous permet de prendre la décision soit de modifier votre trajectoire, soit de vous arrêter et d'engager le combat en entrant dans la ville ennemie ou la case occupée par les troupes adverses.

Si, lorsqu'elle atteint sa destination, il reste encore à l'unité (ou groupe) des points de mouvement, elle apparaît comme l'une des unités actives de ce tour de jeu (les points de mouvement non utilisés restant à employer). S'il ne reste aucun point de mouvement à l'unité, elle redevient active au tour suivant.

Si vous souhaitez effectuer une opération autre que le déplacement d'une unité active, cliquez sur le bouton correspondant dans la fenêtre unité.

Notez que les unités peuvent se déplacer en groupes de neuf unités maximum. Lorsqu'elles se déplacent en groupe, c'est l'unité possédant le plus petit nombre de points de mouvement qui détermine la distance et le type de terrain pouvant être traversés par le groupe entier (voir **Modes de Mouvement**).

Si vous souhaitez diviser un groupe en sous-groupes de plus petite taille (d'une ou deux unités), cliquez sur les icônes individuelles des unités dans la fenêtre Unité jusqu'à ce que toutes les unités que vous souhaitez déplacer en groupe soient sélectionnées et que toutes les unités que vous souhaitez laisser demeurent en gris. Déplacez le groupe (les unités sélectionnées). Répétez ce processus pour les unités que vous avez laissées en arrière en cliquant à droite sur le groupe restant pour l'activer (en divisant encore le groupe de la même manière, ou en le déplaçant tout entier).

Il est également possible de diviser un groupe en attendant qu'il ait terminé son mouvement, puis en cliquant sur le groupe avec le bouton droit: toutes les unités possédant encore des points de mouvement seront alors activées. Elles pourront aller plus loin que les autres unités. Il s'agit donc d'un moyen rapide de diviser le groupe en sous-groupes en fonction de la rapidité des différentes unités.

Mouvements spéciaux des unités: la navigation

Les trirèmes, galères, navires de guerre, dirigeables et îles flottantes peuvent permettre de transporter d'autres unités au-delà des océans. Ces "unités navigantes" peuvent uniquement traverser les cases d'océan. Lorsque les unités navigantes sont proches des terres, elles agissent comme des cases de terre pour le chargement et le déchargement des troupes. C'est-à-dire que les troupes non navigantes peuvent monter à bord ou descendre des unités navigantes adjacentes à une case de terre.

Lorsqu'une unité navigante s'éloigne des terres, elle transporte à son bord les unités non navigantes qui y sont montées. Ces dernières sont automatiquement placées "en patrouille" à bord du vaisseau. Ceci signifie que lorsqu'un vaisseau accoste sur d'autres terres, les unités "en patrouille" à son bord ne se réactivent pas automatiquement. Pour activer une telle unité, il convient de cliquer avec le bouton droit sur le vaisseau pour ouvrir la fenêtre Unité. Cliquez ensuite sur les unités que vous souhaitez activer. Elles peuvent alors débarquer.

Notez que, lorsqu'un vaisseau quitte un port, il emmène automatiquement avec lui un nombre d'unités "en patrouille" choisi de manière aléatoire. Méfiez-vous donc lorsque vous faites quitter le port (la ville) à un vaisseau. Il vous faudra peut-être réveiller les unités de patrouille stationnées dans la garnison que vous souhaitez conserver, afin qu'elles n'embarquent pas par accident. Point intéressant: les héros ne comptent pas dans la capacité totale de transport des vaisseaux (vous pouvez donc, si vous le désirez, rajouter ces derniers à des vaisseaux déjà pleins).

La Fenêtre du Monde (Carte réduite)

La carte réduite (fenêtre du monde) située à droite de l'écran de mouvement principal affiche une version plus petite de la carte du monde.

Toutes les unités actives y apparaissent sous la forme de petits points blancs clignotants.

Les villes apparaissent sous la forme de points de couleurs (cette couleur correspond à celle du sorcier qui contrôle la ville; les villes neutres sont de couleur marron).

Le cadre blanc de la carte réduite marque les contours de la zone visualisée sur l'écran de mouvement principal.

Cliquez sur une zone de la fenêtre du monde pour centrer l'écran de mouvement principal sur ce secteur. Ceci facilite vos déplacements d'un endroit à l'autre.

Fenêtre Unité

La fenêtre Unité est décrite en détails dans la section **Actions des unités** ci-dessus. Elle apparaît sur le côté droit de l'écran de mouvement principal chaque

fois que le moment est venu pour une unité active (ou un groupe) de se déplacer ou lorsque vous cliquez à droite sur une unité ou un groupe sur la carte du mouvement principal ou sur un écran Ville.

Les unités qui apparaissent ensemble dans la fenêtre unité sont actuellement regroupées (il est impossible de regrouper plus de neuf unités).

Les unités apparaissant en gris sombre dans la fenêtre Unité sont soit en patrouille, soit à court de points de mouvement pour le tour en cours.

Cliquez sur une unité de la fenêtre Unité pour l'activer.

Cliquer avec le bouton droit sur une unité a pour effet d'afficher ses statistiques (voir **Informations fondamentales sur les unités**).

La fenêtre Unité fournit immédiatement certaines informations:

DEGATS

Une barre de couleur apparaît au-dessous des unités qui ont subi (et qui ne s'en sont pas encore remis) certains dégâts; si la barre est "vide", cela signifie que l'unité n'est pas endommagée. Une barre verte indique que sa santé est encore relativement bonne, mais qu'elle a subi des blessures équivalentes à 1/3 de ses points de survie normaux. Une barre jaune indique que l'unité a perdu entre 1/3 et 2/3. Une barre rouge indique que l'unité est grièvement blessée et qu'il lui reste moins de 1/3 de ses points de survie normaux.

REPRESENTATION DU NIVEAU D'EXPERIENCE

Le niveau d'expérience des unités (voir **Niveaux d'expérience**) est représenté par une série de cercles de différentes couleurs et de chiffres.

Cercles: Nombre et couleur	**Niveau d'expérience des troupes normales**	**Niveau d'expérience des héros**
1 Argent	Réguliers	Myrmidon
2 Argent	Vétérans	Capitaine
3 Argent	Elites	Commandant
1 Or	Ultra élites	Champion
2 Or	Champions	Seigneur
3 Or	N/A	Grand Seigneur
1 Rouge	N/A	Super héros
2 Rouge	N/A	Demi-dieu

TYPES D'ARMES

Si l'unité manie certaines armes magiques, celles-ci sont représentées par une petite épée sur son icône. L'épée est rouge pour les lames de feu et les lames surnaturelles, blanche pour les armes bénites et en mithril et violette pour les armes en adamantium.

MODES DE MOUVEMENT

Les différentes unités sont capables de se déplacer de différentes façons, à des vitesses différentes. Le bord inférieur de la fenêtre unité indique le nombre de points de mouvement restant à l'unité (ou groupe) ainsi que les modes de mouvements spéciaux. Voir le **Tableau C** de l'**Appendice**.

Voyage inter-dimensionnel

Il est possible de voyager entre les dimensions (mondes) d'Arcanus et de Myrror dans les circonstances suivantes:

- Les unités se trouvant dans un donjon de sorcellerie peuvent passer d'une dimension à l'autre (cliquez sur le bouton "monde" de l'écran de mouvement principal).
- Les unités qui se trouvent dans une ville dotée d'une porte astrale (sortilège de magie de vie) peuvent passer d'Arcanus à Myrror et réciproquement.
- L'aptitude particulière des unités appelée Voyage Inter-dimensionnel permet aux unités qui la possèdent de passer d'un monde à l'autre, et ceci où qu'elles se trouvent. Ces unités peuvent permuter entre les dimensions (lorsqu'elles se trouvent en dehors des donjons de sorcellerie ou des villes possédant une porte astrale) quand elles sont regroupées avec d'autres unités que si chacune de ces unités est dotée de l'aptitude de Voyage Inter-dimensionnel. Le scellé des portes annule cette aptitude.

Les mouvements entre les dimensions s'effectuent en cliquant sur le bouton "monde" (écran de mouvement principal) si l'une des conditions énoncées plus haut s'applique. Les unités capables de se déplacer entre les dimensions (en raison de leur position ou de leur aptitude particulière) apparaissent dans Arcanus et Myrror lorsque vous cliquez sur le bouton "monde". Déplacez-les simplement de la manière habituelle (cliquez sur une case de destination) dans la dimension souhaitée.

La téléportation entre les villes

Il est possible de téléporter les unités d'une ville à l'autre si ces dernières possèdent des Portes de Terre (sortilège de magie naturelle). La téléportation coûte un point de mouvement par unité. Elle est automatiquement utilisée par l'ordinateur si vous choisissez comme destination une ville amie possédant une Porte de Terre

(voir Actions et Mouvements des Unités) pour une unité stationnée dans une autre ville en possédant également une.

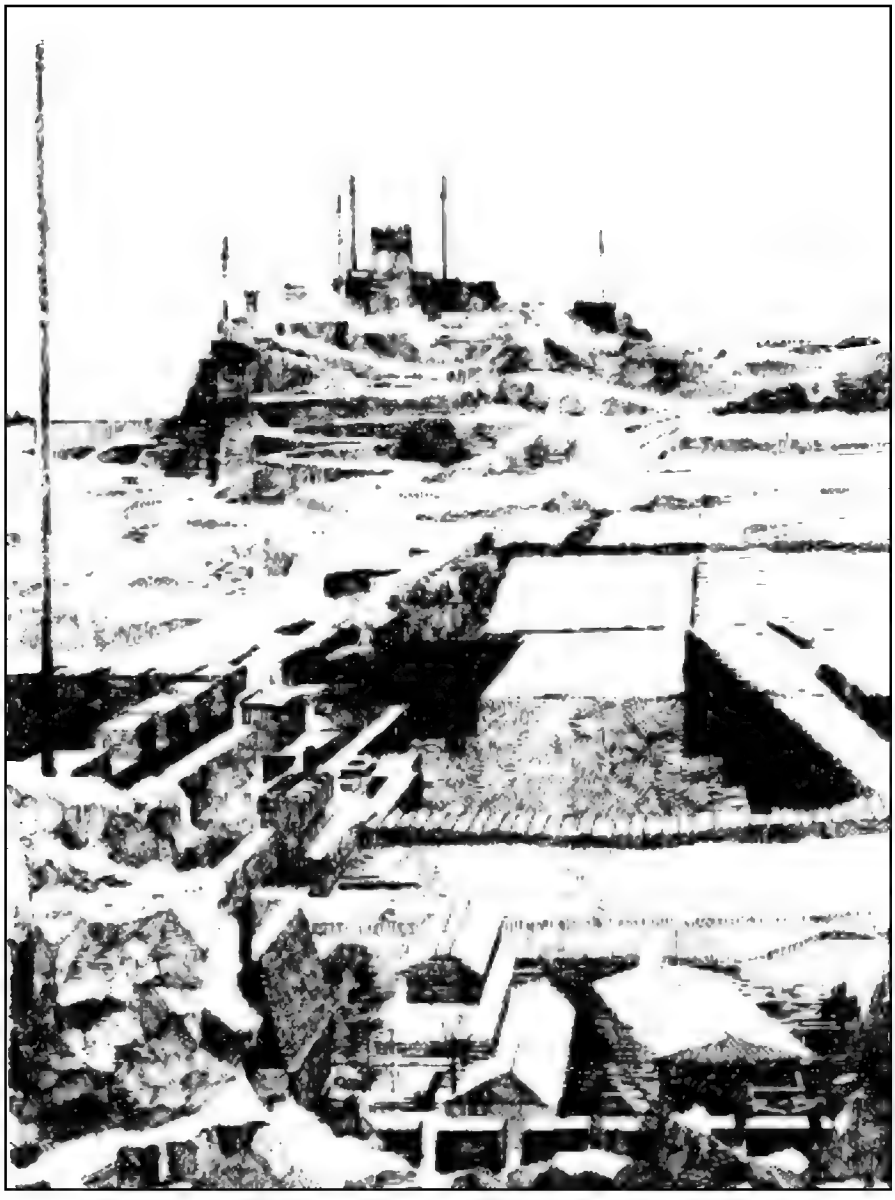
Tour suivant

Cliquez sur le bouton “tour suivant” dans le coin inférieur droit de l’écran de mouvement principal pour faire passer le jeu à la période de temps (ou tour) suivante. Ce bouton apparaît seulement une fois que toutes les unités (à l’exception de celles qui sont en patrouille) ont reçu vos ordres.

Si l’option d’Attente de Fin de Tour (voir Réglages) n’a pas été sélectionnée, le bouton “tour suivant” n’apparaît jamais. Le jeu avance automatiquement jusqu’à la période de temps suivante après action de toutes les unités.

Lorsque vous cliquez sur le bouton “tour suivant” ou lorsque le tour avance automatiquement, un Résumé de Fin de Tour apparaît si vous avez sélectionné cette option (voir Réglages). C’est à ce moment que les réserves d’or, de mana et les ressources sont comptabilisées et allouées à la construction et à l’entretien; les points de santé des unités endommagées et les points de mouvement sont remis à jour.

Principes de base de l'exploration et le Hameau



Les sections qui suivent mettent l'accent sur les informations fondamentales qui vous permettront d'étendre votre territoire et de développer vos villes.

Exploration des mondes d'Arcanus et de Myrror

Bien que les mondes d'Arcanus et de Myrror présentent nombre de similarités (chacun possédant des masses de terre, d'océans et de mers, des créatures, des sources de pouvoir magique et des minéraux), Myrror est un monde fantastique offrant une richesse quasi-mystique de créatures, de magie et d'éléments. On y trouve des créatures telles que des draconiens volants cracheurs de feu et des elfes noirs délicats et mystérieux; des créatures que l'on ne rencontre jamais (ou très rarement) sur Arcanus, monde plus terre à terre. Les nodes magiques de Myrror sont deux fois plus puissantes que celles d'Arcanus, et deux des éléments magiques les plus rares de l'univers n'existent que sur Myrror: l'adamantium et les cristaux de crysx.

Chaque nouveau sorcier débute dans l'un des deux mondes. Jusqu'à ce que l'une de ses troupes ait capturé un donjon de sorcellerie ou bien (si le sorcier en question est versé dans la magie de vie) jusqu'à ce qu'il ait appris à jeter des sorts permettant le voyage inter-dimensionnel, le sorcier doit demeurer dans son monde d'origine.

Jusqu'à ce que votre sorcier puisse passer dans une autre dimension, vos possibilités d'exploration sont limitées à son monde d'origine. L'exploration est un élément vital de *Master of Magic.* Ce n'est que par l'exploration et par l'expansion que vous pourrez rencontrer d'autres sorciers et accroître votre base de pouvoir magique et votre connaissance des sortilèges.

Au début du jeu, vous verrez que votre hameau (une petite ville) porte vos couleurs. Seule est visible une toute petite zone autour du hameau (il vous faut explorer le reste).

Au fur et à mesure que vous mettez vos troupes sur pied, invoquez des créatures et engagez des mercenaires, une part de plus en plus importante du monde devient visible et accessible. L'envoi de troupes dans les zones noires, non portées sur la carte, au-delà de vos villes (voir **Actions des unités**) vous révèle les terres environnantes. Si vous possédez quelque connaissance de la magie naturelle, il vous sera possible de commencer à explorer rapidement en apprenant le sortilège de connaissance de la terre, s'il se trouve dans votre bibliothèque de sortilèges (voir le Supplément **Livre de Sortilèges**). Ce sortilège vous permet de voir en permanence d'énormes zones inexplorées dans les deux mondes.

LES CASES DE LA CARTE

Les deux mondes sont divisés en petites sections appelées cases de carte. Chaque case se caractérise par son type de terrain. Les types de terrain offrent différentes ressources potentielles en termes de production alimentaire totale, d'or et de fabrication (production non alimentaire). Chaque type de terrain présente une certaine probabilité de contenir des ressources spéciales (décrites dans **Particularités des Terrains**). Enfin, le terrain peut affecter la vitesse de déplacement des créatures et autres unités.

TYPES DE TERRAIN

Le **Tableau D** de l'**Appendice** donne la liste des différents types de terrain sur Arcanus et Myrror.

PARTICULARITES DES TERRAINS (MINERAUX, BIOTE, NODES ET STRUCTURES)

Le **Tableau E** de l'**Appendice** donne la liste des minéraux, plantes, animaux, nodes et bâtiments spéciaux que l'on peut trouver sur certains types de terrain, ainsi que les effets que ces particularités peuvent avoir sur les villes qui les contiennent. Voir le Tableau E de l'Appendice.

La construction de routes

La vitesse à laquelle les ingénieurs peuvent construire les routes sur les terrains particuliers dépend du type de terrain. Le **Tableau F** de l'**Appendice** donne le nombre de tours nécessaires à une seule unité d'ingénieurs pour construire une route selon le type de terrain. Pour de plus amples informations sur la construction des routes, voir **Actions des Unités**.

L'écran Hameau et Ville

Le hameau dans lequel vous commencez la partie constitue votre première source d'ouvriers, de pionniers, d'or, de pouvoir magique et de points de recherche de sortilèges.

Votre ville d'origine, telle que vous l'apercevez, ressemble à un petit village avec un drapeau. Celui-ci est l'étendard de votre sorcier et toutes les villes que vous allez conquérir ou construire par la suite porteront un drapeau similaire. Les villes ennemies portent le drapeau de la couleur du sorcier qui les contrôle, et les villes neutres un drapeau marron.

Au fur et à mesure que la taille (la population) des villes augmente, leur représentation dans la carte de mouvement principal change en conséquence.

Cliquez à droite sur la représentation de votre hameau dans la carte de mouvement principal pour faire apparaître l'écran ville. Cet écran contient toutes les informations importantes sur votre ville et tous les outils nécessaires pour transformer un minuscule hameau en ville florissante.

POPULATION DE LA VILLE

Au-dessus de votre hameau apparaît une rangée de petits personnages représentant les habitants. Les habitants d'une ville sont habituellement productifs et passent leur journée à travailler la terre ou à remplir d'autres fonctions. Le nombre de paysans est indiqué à gauche, les ouvriers sont comptabilisés à droite.

Le nombre minimum de personnes nécessaires à la production d'une quantité suffisante de nourriture pour satisfaire les besoins de la population de la ville est automatiquement marqué du côté gauche de la rangée de population. Ces paysans ne peuvent pas être transformés en ouvriers; ils contribuent, cependant, à la production de la ville (ils produisent la moitié des points de production des ouvriers; voir **Ressources**). Le reste de la population est composé d'ouvriers qui se voient automatiquement assigner à des tâches non paysannes, de façon à maintenir un haut niveau de productivité.

Les ouvriers du côté droit de la rangée de population peuvent être transformés en paysans (et les paysans de ce groupe peuvent être à nouveau changés en ouvriers) en cliquant sur un personnage du groupe. Ce personnage change de type (d'ouvrier à paysan ou vice-versa) et tous les personnages à sa gauche deviennent des paysans; tous les personnages de droite deviennent des ouvriers. Le nombre de paysans et d'ouvriers peut être modifié à chaque fois qu'il est nécessaire de maintenir un haut niveau de productivité, tout en produisant assez de surplus de nourriture pour satisfaire les troupes affamées.

Il peut arriver que le mécontentement général amène certains de vos ouvriers à se révolter. Les rebelles, qui apparaissent dans un groupe situé à la droite des

ouvriers productifs, refusent d'effectuer le moindre travail productif. Cependant, ils parviennent toujours à consommer autant de nourriture qu'auparavant. Il est impossible de transformer les rebelles en paysans ou en ouvriers. Il convient de régler le problème qui est à l'origine de leur révolte pour qu'ils mettent fin à leur action.

TAILLE DES VILLES

Le nom des villes dépend du nombre d'habitants qu'elles comptent:

Nom de la ville	Population
Hameau	1-4
Village	5-8
Bourg	9-12
Ville	13-16
Capitole	17-25

LES RESSOURCES

Les villes de *Master of Magic* peuvent produire jusqu'à cinq "matières premières" différentes: la nourriture, les points de production, l'or, le pouvoir magique ou "mana" et les points de recherche de sortilèges. Ces ressources sont représentées dans la fenêtre ressources de l'écran ville respectivement sous forme de pains, pioches, pièces, étoiles et livres. Les quantités plus importantes de chaque "matière première" (10 unités) sont représentées respectivement par des sacs de farine, enclumes, piles de pièces, grosses étoiles et livres ouverts. Par exemple, deux sacs de farine et 3 pains représentent une production de 23 unités de nourriture par les paysans de la ville. De la même façon, 4 piles de pièces et 1 pièce représentent la production de 41 pièces d'or par les habitants. Les différentes ressources sont décrites dans les sections ci-dessous.

LA NOURRITURE

La nourriture est indispensable à la survie des habitants de la ville et des troupes normales. Elle est produite par les paysans (2 unités par paysan) qui travaillent la terre autour de la ville et par certaines institutions (les entrepôts de grain et le marché fermier). Certains éléments peuvent avoir une influence sur la quantité de nourriture produite par les terres de la ville, telles que les famines ou la présence d'une guilde de forestiers.

Bien que chaque ville choisisse automatiquement un nombre de paysans suffisant pour nourrir la population (si possible), cela ne suffit pas forcément pour produire les surplus nécessaires à l'entretien des troupes normales. (Une unité normale requiert une unité de nourriture par tour). Ne perdez pas de vue la fenêtre d'état des stocks sur le côté droit de l'écran de mouvement principal. Si la quantité de nourriture nette

par tour venait à tomber au-dessous de zéro (les nombres négatifs apparaissent en rouge), il vous faudrait convertir un autre citoyen en paysan dans l'une de vos villes afin d'assurer la survie des troupes. Si vous négligez de régler le problème immédiatement, vos troupes commenceront à mourir!

Sur l'écran ville, la rangée nourriture indique la quantité nécessaire pour l'alimentation des citoyens apparaissant à gauche. Les unités de nourriture légèrement espacées sur la droite correspondent aux surplus servant à nourrir les troupes.

Dans la mesure où les excès de nourriture au-delà de ce qui sert à nourrir les troupes et la population s'abîment rapidement, les villes vendent ces produits pour obtenir une pièce d'or pour deux unités de surplus vendues.

En plus de servir à nourrir les habitants des villes et les troupes, la production potentielle de nourriture a un impact sur le taux de croissance de la population. Plus la différence entre le nombre d'habitants de la ville et le nombre de personnes pouvant être nourries est importante, plus le taux est fort. Ce taux de croissance est également influencé par la race des habitants (certaines races se reproduisent plus rapidement que les autres; voir **Sélection des Races**) et par plusieurs ensorcellements.

Enfin, il est possible d'augmenter le taux de production de nourriture en construisant une guilde d'animistes. Ce bâtiment permet aux paysans individuels de récolter 50% de nourriture de plus qu'à l'habitude; la quantité totale de nourriture pouvant être produite par une ville ne s'en trouve, cependant, pas affectée. Une guilde d'animistes permet donc à un plus grand nombre d'habitants de se consacrer à la production non alimentaire.

La famine

Lorsqu'une ville ne produit pas assez de nourriture pour nourrir sa population, ses habitants commencent à mourir. Chaque chiffre négatif porté à la catégorie nourriture de la fenêtre d'état des stocks se traduit par la perte d'un citoyen au bout de 20 tours de famine. Si la famine se déclare dans une ville, le mot "famine" apparaît en rouge en haut de son écran ville.

LA PRODUCTION

Les ouvriers d'une ville produisent un point de production chacun et sont responsables de la plus grande partie de la production de cette ville (les paysans produisent moitié moins de points de production que les ouvriers). La production d'une ville peut également être influencée par la race de ses habitants, les terres alentours (déserts, forêts, collines et montagnes augmentent la productivité), les bâtiments de la ville (scieries, guildes de forestiers) ainsi que différents ensorcellements (tels que terres maudites et bénédiction de Gaia).

Les points de production d'une ville lui servent à construire des bâtiments et à mettre sur pied des troupes (voir **Bâtiments** et **Unités Normales**).

L'OR

Chaque citoyen gagne un minimum de cinq pièces d'or par tour. Vous vous procurez l'or en imposant les citoyens de vos villes. Notez que tous les citoyens payent des impôts, même les rebelles! Les taxes sont déterminées par le percepteur (cliquez sur le bouton "info" de l'écran de mouvement principal , puis sur le bouton "percepteur"). Le taux d'imposition démarre à 2 pièces d'or par personnage, mais peut être fixé entre 0 et 4 pièces d'or par paliers de 1/2 pièce.

Le taux d'imposition ne se contente pas de fixer la quantité d'or qui vous revient par tour, il affecte également la productivité de vos ouvriers. Ceci est reflété dans le niveau de mécontentement dans vos villes. Des impôts plus élevés entraînent un plus grand nombre de mécontents (rebelles) lorsque le taux est double, tandis que certaines institutions (sanctuaires, temples, parthénons et cathédrales) et certains sortilèges (Bénédiction de Gaia et Flux de vie) rabaissent le niveau de mécontentement en réduisant le nombre de rebelles. De plus, les aptitudes particulières du sorcier dites de Pouvoir Divin et de Pouvoir Infernal rendent les institutions religieuses locales plus efficaces dans la réduction du mécontentement (voir **Aptitudes Particulières**). Notez que certains sortilèges (terres maudites, peste, famine et présence maléfique) augmentent le niveau de mécontentement.

En plus des taux d'impositions, d'autres éléments influent sur vos revenus. Les villes bâties sur des rivières ou des océans favorisent le commerce et augmentent vos revenus (voir **Types des Terrains**). Les institutions telles que les marchés, les banques et les guildes de commerçants entraînent des rentrées supplémentaires (un pourcentage des taxes perçues). La production de denrées commerciales plutôt que la construction de bâtiments ou la formation de troupes assure d'importantes rentrées d'or grâce au commerce (voir l'**Ecran de Production**). Les villes possédant des particularités de terrain (argent, or ou joyaux) produisent un flux constant de revenus supplémentaires. Enfin, les routes qui relient les villes les unes aux autres favorisent le commerce.

L'or vous est nécessaire pour entretenir vos bâtiments et vos troupes. La quantité d'or requise par tour pour l'entretien des bâtiments de la ville est indiquée dans la rangée or à côté des pièces sombres sur la droite.

Le surplus d'or, une fois les bâtiments entretenus, sert à payer l'entretien de vos troupes. Toute quantité restante est placée dans votre Trésor (vos réserves).

LE POUVOIR MAGIQUE

Il existe plusieurs façons pour un sorcier de se procurer le pouvoir magique dont il a besoin pour apprendre et jeter des sorts puissants. Il peut tirer une certaine

quantité de pouvoir magique des nodes (voir la section **Pouvoir Magique et Nodes**), s'en emparer comme d'un trésor en fouillant dans les antres des créatures ou après destruction des sorciers ennemis, en brisant des objets et à partir de nombreuses sources dans les villes. Les sources de pouvoir magique dans les villes sont les suivantes:

- **Les races:** Certaines races (hommes-bêtes, elfes noirs, draconiens et grands elfes) produisent automatiquement du pouvoir magique en raison de leurs natures ensorcelées (voir **Sélection des Races**).
- Les institutions: Les forteresses, sanctuaires, temples, parthénons, cathédrales, guildes d'alchimistes et cercles de sorcellerie produisent du pouvoir magique (voir **Bâtiments**).
- **Les minéraux:** Les villes construites à proximité de sources de mithril, d'adamantium, de quork et de cristaux de crysx tirent une plus grande quantité de pouvoir magique de leurs sources à chaque tour (voir **Particularités des Terrains**).

POINTS DE RECHERCHE

Des points spécifiques de recherche peuvent également être produits; ils contribuent à permettre l'apprentissage de nouveaux sortilèges. Les points de recherche sont produits par les institutions éducatives telles que les bibliothèques, les guildes de sages, les universités, les oracles et les cercles de sorcellerie.

REPRESENTATION DES VILLES ET URBANISME

La section inférieure gauche de l'écran ville est occupée par la fenêtre de représentation de la ville. Celle-ci contient la représentation graphique de la ville et de ses bâtiments. Au fur et à mesure que vous construisez d'autres bâtiments et d'autres structures, ils apparaissent dans la fenêtre. Pour examiner le contenu d'une ville, faites passer le curseur de la souris sur cette fenêtre; le nom des structures apparaît alors.

En cliquant à droite sur cette fenêtre, il vous est possible de faire défiler des informations sur la structure en question.

Pour vendre un bâtiment, vous pouvez cliquer sur celui-ci (vous ne recevez que la moitié de son coût de construction en or). Les seules structures que vous ne pouvez pas vendre sont les forteresses et les cercles d'invocation.

ENSORCELLEMENTS SUR LES VILLES ET MURS DE LA VILLE

La fenêtre d'ensorcellement sur les villes apparaît à droite de la fenêtre Ressources. Les ensorcellements qui affectent votre ville apparaissent dans ce cadre. Les sorts que vous avez jetés apparaissent en lettres blanches, tandis que ceux des sorciers ennemis portent la couleur de celui ou celle qui les contrôle. Si votre ville possède une ressource d'Ombre de la Nuit (voir **Particularité des Terrains**)

et un bâtiment capable d'exploiter cette ressource (une institution religieuse, voir Bâtiments), cela augmente considérablement sa capacité à résister aux ensorcellements des autres sorciers.

Pour rompre les ensorcellements que vous avez lancés sur l'une de vos cités (afin d'éliminer leur coût d'entretien), cliquez sur le nom du sortilège dans la fenêtre d'ensorcellement de la ville.

Certains ensorcellements spécifiques créent des murs magiques autour de la ville (mur d'oscurité et mur de feu; voir le supplément **Livre de Sortilèges**). La ville ne peut être entourée que par un seul mur magique à un moment donné; cependant, une ville peut posséder des murailles normales (une option de l'écran production; voir **Bâtiments**) en plus d'un mur magique. L'aptitude de Destruction des Murs de certaines unités ne s'applique qu'aux murailles normales, pas aux murs magiques (voir **Aptitudes Particulières des Unités**).

Pour rompre un ensorcellement sur une ville que vous n'avez pas lancé, vous devez utiliser les sorts Désensorceler Zone ou Désensorcellement puissance 2 (voir le supplément Livre de Sortilèges).

FENETRE CARTE DE LA VILLE

La section supérieure droite de l'écran Ville est occupée par une fenêtre carte de la ville qui représente les cases qui contribuent à la production de la ville.

LA FENETRE GARNISON

Votre garnison apparaît au-dessous de la fenêtre carte de la ville. Un maximum de neuf unités peuvent y être stationnées en même temps. Toutes les troupes stationnées dans la ville ou sur les cases de la carte de la ville apparaissent dans cette fenêtre. Pour activer une unité de cette fenêtre, cliquez sur celle-ci. Cliquer à droite sur une unité de cette fenêtre a pour effet de faire apparaître la fenêtre de statistiques des unités (voir **Informations Fondamentales sur les Unités**)

ACHAT OU CHANGEMENT DE PRODUCTION

La section inférieure droite de l'écran ville est occupée par la fenêtre de production. Le bâtiment, l'unité ou tout autre article que vous êtes en train de produire apparaît dans cette zone, ainsi que le nombre de tours restants avant que le projet ne soit terminé. La quantité de production (en termes de points de production) déjà investie dans le projet est indiquée par des pièces d'or dans cette fenêtre. La quantité de production restant à "dépenser" pour mener à bien le projet apparaît sous la forme de pièces sombres.

On trouve trois boutons au-dessous de la fenêtre de production:

- **Achat:** cliquer sur le bouton “achat” vous permet de payer pour terminer votre projet en cours - si vous avez assez d’or dans votre trésor. Cependant, plus vous cherchez à accélérer la mise en œuvre d’un projet de construction, plus cela revient cher (toutes ces heures supplémentaires...). Il vous faut donc payer plus pour chaque point de production manquant pour terminer un bâtiment que vous venez de commencer que pour finir un bâtiment déjà à moitié terminé.
- **Changement:** Cliquez sur le bouton “changer” pour passer à l’écran de production (voir la section suivante) où vous pouvez choisir le projet suivant que vous souhaitez entreprendre. Notez que vous ne perdez pas les efforts investis dans le projet en cours; ces “points de production” sont transférés à votre nouveau projet. Cependant, les unités de production en surplus (si vous changez votre production pour une structure qui “coûte” moins cher à construire) seront perdues.
- **OK:** Cliquez sur ce bouton pour revenir à l’écran de mouvement principal.

L’écran de production

L’écran de production présente trois sections: une liste des bâtiments que vous pouvez construire du côté gauche de l’écran, une liste des unités ou troupes normales que vous pouvez recruter sur la droite et une fenêtre au centre de l’écran qui vous fournit des informations détaillées sur votre projet de construction en cours.

Pour choisir ou modifier votre projet de construction en cours, cliquez sur le nom de l’un des bâtiments ou sur les types de troupes d’un côté ou de l’autre de l’écran de production. Ceci fait également apparaître des informations sur ce bâtiment ou cette unité.

Les informations données sur les bâtiments incluent leur coût de construction en unités de production, leur coût d'entretien, les structures et les unités que vous pourrez construire après avoir construit ce bâtiment, ainsi que tous les autres effets importants de la structure en question. Voir la liste complète des types de bâtiments et de leurs effets dans le **Tableau G** de l'**Appendice**.

Les informations affichées sur les unités incluent leur coût de construction, ainsi que des informations statistiques (nombre de points de survie, taux de défense, aptitudes particulières, etc.). Des informations détaillées sur les types d'unités sont contenues dans **Unités Normales** et **Liste de toutes les unités normales**.

Lorsque vous avez choisi votre projet, cliquez sur le bouton "OK" au bas de l'écran pour confirmer votre sélection. Si vous décidez de ne pas modifier ce que la ville est en train de construire, cliquez sur le bouton "annuler". Ces deux boutons vous ramènent à l'écran ville.

LES BATIMENTS

Dès que l'une de vos villes aura mené à bien son projet en cours, vous en serez informé. A ce moment-là, vous passerez à l'écran Ville concerné, où vous pourrez choisir un nouveau projet de construction. Le projet par défaut pour une ville qui a terminé la construction d'un bâtiment ou d'une unité est le "logement". Cette option investit les moyens de production dans la construction de nouveaux logements pour encourager la croissance de la ville. Les villes peuvent également consacrer leurs moyens à d'autres activités de production: bâtiments, troupes, et commerce. Pour tout détail sur les troupes, voir **Unités Normales**.

Les villes peuvent uniquement produire les bâtiments pour lesquels elles possèdent les matériaux requis (types de terrain), des bâtiments déjà construits (par exemple, la construction d'un temple nécessite la construction préalable d'un sanctuaire) et les connaissances (ceci est fonction des races; voir **Sélection des Races**). Une liste des éléments nécessaires à la construction des différents bâtiments de *Master of Magic* apparaît dans le **Tableau des Types de Bâtiments; Tableau G** de l'**Appendice**.

Les bâtiments nécessitent un certain nombre total de points de production pour pouvoir être terminés. La durée de temps nécessaire à une ville pour produire un bâtiment particulier dépend du nombre d'ouvriers qu'elle possède, de son taux d'imposition et de tout autre élément pouvant en modifier la productivité (voir **Production**). La formation de troupes suit exactement le même principe. Cependant, le logement et le commerce (à choisir sur l'écran de production) constituent deux moyens par lesquels la ville est capable de consacrer ses moyens de production à l'augmentation de sa population (en créant des logements pour augmenter le taux de croissance) ou de ses réserves d'or (par le commerce).

Si vos réserves d'or sont suffisantes, vous pouvez choisir d'acheter un bâtiment ou une unité militaire plutôt que de les construire (voir **Achat** ou **Changement de production**).

Les bâtiments entraînent des frais d'entretien qui sont retirés automatiquement de votre revenu à chaque tour. Les coûts d'entretien qui dépassent vos revenus sont retirés de vos réserves d'or. Les bâtiments ou les unités militaires pour l'entretien desquels vous n'avez pas assez d'or sont licenciées ou meurent (unités militaires) ou sont automatiquement vendus à moitié prix (bâtiments et murailles de la ville). Si la quantité d'or nécessaire à l'entretien des unités et des bâtiments n'est pas disponible, les unités militaires disparaissent (celles qui coûtent le moins cher sont les premières à partir) avant les bâtiments (qui sont vendus de façon aléatoire).

Le **Tableau G** de l'**Appendice** indique les coûts de production et d'entretien des différents bâtiments. Si la présence de types de terrain spécifiques ou de bâtiments déjà construits est nécessaire pour la construction d'un bâtiment particulier, cela est également indiqué. La liste des effets liés à la présence d'un bâtiment dans une ville est donnée; ceux-ci peuvent inclure des troupes ou des bâtiments spéciaux que vous pouvez maintenant construire parce que le bâtiment requis est en place, des augmentations de production de nourriture, de pouvoir magique, d'articles non-alimentaires, etc...

LES TROUPES

L'écran de production vous permet de créer des unités plutôt que des bâtiments. En cliquant sur l'un des types d'unités dont la liste apparaît sur le côté droit de l'écran de production, vous pouvez faire apparaître des informations sur le type en question (voir **Informations Fondamentales sur les Unités**), y compris leur coût de production. Le choix de l'unité sélectionnée peut alors être confirmé en cliquant sur le bouton "OK" au bas de l'écran de production.

Notez que lorsqu'une unité est terminée, vous n'en êtes pas informé de la même manière que lorsqu'un bâtiment est terminé. L'unité, elle, devient immédiatement active (entourée en rouge). Vous êtes alors amené auprès de la nouvelle unité active et vous pouvez décider à ce moment, soit de la laisser en place là où elle se trouve (choisissez "patrouille"), soit de la déplacer (cliquez sur une case cible sur l'écran de mouvement principal). Voir **Actions des Unités** pour des informations spécifiques sur les actions possibles.

Une fois qu'une ville commence à produire un type d'unité, elle poursuit cette tâche jusqu'à ce que vous modifiez sa production. La ville ne passe pas automatiquement à la production de logements, comme elle le ferait après un projet de construction de bâtiment.

Formation d'une armée contient des informations très détaillées sur les unités et les créatures disponibles dans *Master of Magic.*

Expansion et rencontres

avec vos voisins

Après vous être familiarisé avec les outils de base de Master of Magic, il est grand temps de passer à l'action! Le début du jeu consiste à explorer les environs de votre hameau, et peut-être à construire quelques bâtiments; la phase suivante nécessite que vous preniez la situation un peu mieux en main. Il est temps de sérieusement commencer à explorer la région et à étendre votre monde naissant, voire peut-être à pointer le bout de votre nez dans l'autre dimension. Au fur et à mesure que vous étendez votre territoire, vous créez des villes supplémentaires, prenez possession de quelques nodes (pour vous procurer du pouvoir magique), apprenez de nouveaux sortilèges et rencontrez vos adversaires.

L'expansion

Dans Master of Magic, l'expansion peut se faire de deux façons. Vous pouvez soit construire des pionniers (voir Ecran de Production) pour qu'ils établissent des avant-postes, soit conquérir des villes existantes. La meilleure approche pour votre sorcier dépend de l'endroit où il commence le jeu et de l'urbanisation des environs.

LES AVANT-POSTES

Pour construire une nouvelle ville, vous devez d'abord vous rendre à l'écran de production de l'une de vos autres villes (voir **Ecran Ville**) et cliquer sur le bouton "pionniers". Lorsque vous aurez créé une unité de pionniers (notez que la construction de cette unité vous "coûte" un personnage), décidez du meilleur emplacement pour votre nouvelle ville. Passez un peu de temps à examiner le terrain dans les zones éloignées des autres villes. Les types des terrains situés à deux cases maximum de distance de la case d'une ville (c.-à-d. toutes les cases à l'exception des quatre coins de la zone 5x5 centrée sur la ville) détermine la population maximum possible et les ressources spéciales de la nouvelle ville; le bouton "géomètre" permet d'avoir accès à un descriptif de ville potentielle pour une case donnée. Voir les sections Géomètre, Terrain et Particularités des Terrains. Notez que vous ne pouvez construire des villes que sur les cases qui sont au moins à trois cases de distance des autres villes du même monde. Cependant, si vous commencez une nouvelle ville à seulement trois cases de distance d'une ville existante, les cases partagées par les deux villes (en raison de leur proximité) ne donnent que 50% de leur production à chacune d'entre elles. Les terres partagées sont démarquées dans la fenêtre carte de la ville de l'écran Ville par une 1/2 rouge sur les cases concernées.

Lorsque vous aurez sélectionné un emplacement satisfaisant pour votre nouvelle ville, envoyez vos pionniers sur la case en question et sélectionnez l'option "construire". Les pionniers construisent alors rapidement un avant-poste (auquel vous donnerez un nom) et le peuplent (c.-à-d. que les pionniers disparaissent). Au début, la population de l'avant-poste est le dixième de la taille d'une unité de

population normale. L'avant-poste doit grossir jusqu'au moment où il contiendra dix "mini-unités" de population de ce type avant d'avoir droit à l'appellation "hameau".

Cliquez avec le bouton droit sur l'avant-poste pour afficher sa fenêtre Avant-poste. Cette fenêtre comporte des emplacements pour dix maisons. Chaque maison "peuplée" représente une "mini-unité" de population. Les maisons en gris sombre sont vides et le nombre de maisons vides indique le nombre de résidents manquants pour que l'avant-poste acquière le nom de "hameau".

Chaque tour de jeu permet à l'avant-poste de s'accroître ou de décliner (la population d'un avant-poste peut l'abandonner). L'évolution dépend d'un certain nombre de facteurs:

- Les races: Certaines races sont plus douées pour l'établissement de nouvelles villes (voir **Sélection des Races**).
- Le potentiel alimentaire: Plus les terrains environnants (dans un rayon de deux cases autour de l'avant-poste) peuvent produire de nourriture, plus la croissance est rapide.
- Les ressources: La présence de minéraux, de matières précieuses et de joyaux dans les terres environnantes augmente les possibilités de croissance rapide.
- Les ensorcellements: Certains ensorcellements encouragent naturellement la croissance (bénédiction de Gaia, flux de vie), tandis que d'autres (famine, présence maléfique, peste et tourbillon-foudre du chaos) empêchent la croissance et le développement.

L'IMPERIALISME

Parallèlement à une expansion pacifique par la construction de nouvelles villes, il existe une autre option qui consiste à conquérir des villes existantes. Le meilleur moyen d'y parvenir est de consacrer quelque temps à observer des villes avoisinantes, neutres ou, si vous êtes d'humeur belliqueuse, ennemies.

Pour examiner une ville, cliquez à droite sur son écran de mouvement principal. Ceci fait apparaître un écran Ville modifié (voir **Ecran Ville**) dans lequel vous pouvez voir la race de la population de la ville en question, ainsi que les bâtiments qui s'y trouvent. Notez que les règles qui déterminent les races vivant dans tel ou tel monde ne sont pas d'une précision à toute épreuve. Il est rare, mais possible, de trouver des nains sur Arcanus, par exemple, et des orcs sur Myrror. L'écran vous permettra également de voir les troupes stationnées dans une ville neutre ou ennemie en faisant passer le curseur de la souris sur les petites icônes des unités situées au-dessus de la fenêtre carte de la ville (vous identifierez ainsi les types d'unités). Faites particulièrement attention à la race qui peuple la ville. Si vous parvenez à conquérir la ville, cette race vous servira à mettre sur pied des troupes et des unités de pionniers et à construire des bâtiments. Leurs aptitudes (voir **Sélection des Races**) contribuent à votre cause. Faites le bon choix!

Le reste dépend de vous. Vous devez décider si votre armée est suffisamment forte pour attaquer votre cible (voir **Formation d'une Armée**). Si vous pensez que votre armée est assez forte, vous pouvez activer les unités (cliquez sur la ville dans laquelle vos troupes sont stationnées) et les déplacer vers la cible. N'oubliez pas qu'il est impossible de regrouper plus de neuf unités sur la même case. Si vous souhaitez constituer une armée à partir de troupes de différentes provenances (par exemple, si vous mettez sur pied des troupes dans deux villes différentes), regroupez vos troupes en un point stratégique avant d'approcher de votre cible. Vous pouvez également décider d'affaiblir la ville tout d'abord en lui lançant quelques ensorcellements négatifs (voir le supplément **Livre de Sortilèges**).

Enfin, lorsque vous serez prêt(e) à conquérir la ville, avancez vos groupes d'unités sur celle-ci. Cela déclenche immédiatement une séquence de combat (voir Combat) qui oppose votre armée à la garnison de la ville. Si vous en sortez vainqueur, la ville ne souffre que de faibles dommages (bâtiments et population) et passe sous votre contrôle. Elle hisse vos couleurs et sa production vient s'ajouter à vos réserves, votre pouvoir magique, vos recherches de sortilèges, etc...

La conquête d'une ville s'accompagne généralement d'un certain degré de résistance. Si la race conquérante (définie comme étant la race de la ville où se trouve la forteresse enchantée du sorcier) est différente de celle qui a été capturée, on observe, là aussi, une résistance certaine. Les villes conquises présentent donc généralement un niveau de mécontentement (nombre de rebelles) plus élevé que les villes construites à partir d'avant-postes. Le nombre de rebelles supplémentaires apparaissant après la conquête d'une ville est de l'ordre de 0 à 4 personnages de sa rangée de population. Ce sont les halflings, en tant que race conquérante ou conquise, qui ont tendance à causer le moins de problèmes; les elfes noirs, les klackons, les grands elfes et les nains, au contraire, ont tendance à présenter un nombre maximum de rebelles. La construction d'institutions religieuses (sanctuaires, temples, parthénons ou cathédrales) est un moyen de réduire rapidement le degré de mécontentement. Voir **Types de Bâtiments** et **Sélection des Races** pour de plus amples détails.

Le Pouvoir Magique et les Nodes

Au fur et à mesure que le jeu progresse, il devient important que vous établissiez une base de pouvoir magique puissante (de manière à apprendre de nouveaux sortilèges plus rapidement, grossir vos réserves de mana, améliorer vos aptitudes au lancement de sort et augmenter le nombre d'ensorcellements et de créatures invoquées que vous pouvez vous offrir). Plus vite vous vous y prendrez, mieux cela vaudra, toute augmentation de votre "revenu" en pouvoir magique dès les premiers tours représentant une augmentation considérable du pouvoir que vous pouvez consacrer à vos aptitudes magiques.

On compte quatre sources principales de pouvoir magique: les bâtiments tels que les sanctuaires, les temples, les parthénons, les cathédrales, les guildes d'alchimistes et les cercles de sorcellerie, les races qui produisent naturellement une certaine quantité de mana, les minéraux spéciaux et les nodes magiques. Voir **Sélection des Races, Les Bâtiments** et **Particularités des Terrains** pour de plus amples informations sur les races, les bâtiments et les minéraux qui accroissent le pouvoir magique.

Les nodes magiques sont des lieux, dans les mondes d'Arcanus et de Myrror, qui produisent de vastes quantités de pouvoir magique pour celui qui s'en empare. On en compte trois types: de chaos, naturelles ou de sorcellerie (il n'existe pas de nodes de magie de vie ou de mort). Ces nodes peuvent être utilisées par tous les sorciers, mais ceux qui possèdent certaines aptitudes (Chaos, Nature, Node ou Maîtrise de la Sorcellerie) sont capables de tirer un bénéfice exceptionnel de certaines (ou de la totalité) de ces nodes (voir **Aptitudes Particulières**).

Afin de prendre possession du pouvoir magique d'une node pour le détourner au profit de votre sorcier, il vous faut vous emparer de la node. Au début de la partie, les nodes sont occupées par des créatures hideuses. Une fois ces créatures éliminées (en envoyant une armée sur la case de la node et en éliminant la créature par combat), vous pourrez envoyer un esprit magique ou un esprit gardien dans la node.

Les esprits magiques et les esprits gardiens sont des créatures invoquées (voir **Créatures Invoquées** et le supplément **Livre de Sortilèges**) dotées d'une disposition particulière qui leur permet de "s'unir" avec les nodes. Lorsqu'un esprit de ce type pénètre sur la case d'une node, l'option d'union apparaît dans la fenêtre unité (voir **Actions des Unités**). L'union anéantit l'esprit qui se trouve transformé en une voie de transfert permettant le passage du pouvoir magique de la node vers le sorcier qui le contrôle.

Une fois qu'un esprit magique ou un esprit gardien a pris possession d'une node, les cases de la carte qui entourent la node s'entourent d'une aura de la couleur du sorcier en question. Le nombre de cases entourées par l'aura est une indication de la taille et de la force de la node. Plus la zone est importante, plus la node produit de pouvoir magique.

Il est possible de voler les nodes contrôlées par des sorciers ennemis en amenant simplement l'un de vos esprits magiques ou de vos esprits gardiens sur la node. Bien que cette opération ne soit efficace que dans 25% des cas lorsqu'un esprit gardien s'est uni avec la node (si le sorcier qui le contrôle a envoyé un esprit gardien dans la node), cette stratégie demeure tout de même efficace, surtout si vous êtes à même de protéger la node. Notez qu'il est possible d'unir les esprits gardiens les plus puissants aux nodes qui sont déjà associées à un esprit magique.

Le pouvoir magique produit par les nodes dépend de l'option choisie en début de jeu (voir **Nouveau Jeu - Magie**). Les nodes puissantes sont 50% plus puissantes que les nodes normales, tandis que les nodes faibles produisent deux fois moins de pouvoir magique que les nodes normales. A noter également que les nodes de Myrror sont deux fois plus puissantes que celles d'Arcanus.

Les nodes ne se contentent pas de constituer de précieuses sources de pouvoir magique. Elles peuvent également affecter les créatures se trouvant dans leur sphère d'influence. Les créatures appartenant au même type de magie que la node sont dotées de forces d'attaque et de défense supérieures lorsqu'elles combattent dans les cases où la node exerce son pouvoir (les cases entourées d'une aura visible après union d'un esprit avec une node). Voir **Les Nodes Magiques** pour de plus amples détails.

Notez qu'aucun esprit ne peut s'unir avec une node corrompue (une node sur laquelle a été placé le sortilège de corruption de node). Cet ensorcellement doit être rompu pour que la node puisse être utilisée normalement.

Recherche de Sortilèges

Tout au long du jeu, les efforts de recherche (l'apprentissage de sortilèges de plus en plus puissants) sont extrêmement importants. La vitesse à laquelle vous pouvez apprendre de nouveaux sortilèges dépend de plusieurs facteurs:

- Points de Recherche des Sortilèges: les bâtiments tels que les bibliothèques, les oracles, les guildes de sages, les universités et les cercles de sorcellerie, ainsi que les héros dotés de l'aptitude de sagesse (voir **Héros** et **Aptitudes Particulières des Unités**) qui font partie de votre armée peuvent tous contribuer à la vitesse à laquelle vous apprenez de nouveaux sortilèges. Chaque point de recherche par tour qui vous est apporté par ces sources contribue au coût de recherche de chaque nouveau sortilège.
- Pouvoir magique: votre "revenu" total en pouvoir magique par tour détermine la quantité de pouvoir que vous pouvez consacrer à la recherche de sortilèges. Le pouvoir magique provient d'un certain nombre de sources telles que les bâtiments (sanctuaires, temples, parthénons, cathédrales, guildes d'alchimistes et cercles de sorcellerie), les minéraux (mithril, adamantium, quork et cristaux de crysx), les races magiques (hommes-bêtes, elfes noirs, draconiens et grands elfes) et les nodes magiques (voir **Bâtiments, Sélection des Races, Particularité des Terrains** et **Pouvoir Magique et Nodes**). La quantité relative de pouvoir magique consacré à l'étude des sortilèges peut s'ajuster dans la fenêtre du récapitulatif de magie (voir **Magie**).
- Aptitudes Particulières: certaines aptitudes particulières des sorciers (voir **Aptitudes Particulières**) leur permettent d'accélérer leur apprentissage de

nouveaux sortilèges. Par exemple, la Maîtrise du Chaos augmente la vitesse à laquelle un sorcier peut apprendre de nouveaux sortilèges de magie du chaos.
• Rangs de Sortilèges: si un sorcier a limité ses recherches au point d'obtenir 8 livres de sortilèges ou plus dans son domaine de prédilection, il est capable d'acquérir de nouvelles connaissances dans cette discipline plus rapidement que la normale (voir **Rangs de Sortilèges**).

En plus d'acquérir de nouvelles connaissances par l'étude, un sorcier peut apprendre de nouveaux sortilèges par l'exploration (l'examen d'anciennes ruines, de donjons de sorcellerie, etc... voir **Particularités des Terrains**) ou le commerce (voir **L'Art de la Diplomatie**).

Rencontres avec vos voisins

Lorsque vous vous approchez pour la première fois du territoire d'un autre sorcier (c.-à-d. lorsque vous découvrez une de ses villes pour la première fois), ce sorcier établit le contact avec vous. Ceci peut également se produire lorsqu'un autre sorcier arrive à proximité de l'une de vos villes. Lorsque vous rencontrez un sorcier, ou une sorcière, pour la première fois (et à d'autres occasions par la suite), vous souhaiterez peut-être apprendre à le/la connaître et engagerez donc la conversation.

STATISTIQUES DES SORCIERS ENNEMIS

Il existe plusieurs façons d'établir le danger représenté par un autre sorcier.

Dans l'écran récapitulatif de magie (voir **Magie**), cliquez à droite sur le portrait d'un sorcier ennemi. Ceci fait apparaître un écran qui est pratiquement identique à votre propre écran Miroir (voir **Miroir**). Vous pouvez y découvrir les rangs de sortilèges (livres), aptitudes particulières, réserves totales d'or, réserves totales de mana, célébrité et liste des héros du sorcier ennemi. De plus, il apparaît un bref résumé portant sur la personnalité et les objectifs de ce sorcier ainsi que l'état actuel de vos relations (y compris tout traité) avec lui (voir les sections suivantes).

Sur l'écran de récapitulatif de magie, au-dessous du portrait du sorcier, se trouve une brève description (comme neutre ou malaise) de vos relations.

Des informations comparatives vous sont également fournies par votre Historien (graphique de l'Historique du Pouvoir des Sorciers) et votre Astrologue. Ce dernier détient des informations vitales sur les forces relatives des armées, des pouvoirs magiques et des efforts de recherche de sortilèges de tous les sorciers connus (le vôtre compris). Voir Historien et Astrologue pour de plus amples détails.

TYPES DE PERSONNALITE DES SORCIERS ENNEMIS

Il est particulièrement important de bien connaître les personnalités et les objectifs des sorciers ennemis si vous souhaitez savoir à qui vous avez affaire. Ces traits se

fondent sur le type de magie qu'ils pratiquent et ont une influence considérable sur vos relations diplomatiques.

La personnalité des sorciers influe sur la manière dont ils interagissent les uns avec les autres:

- Les sorciers agressifs attaquent dès qu'ils pensent avoir l'avantage.
- Les sorciers chaotiques ont des sautes d'humeur permanentes et sont, en conséquence, totalement erratiques. Ils peuvent parfois paraître pacifiques et férocement agressifs en d'autres occasions.
- Les sorciers justes croient en la franchise et en l'honnêteté. N'attaquant jamais spontanément ceux d'entre eux avec qui ils sont en de bons termes, ces sorciers réagissent avec férocité et décision lorsqu'on les attaque sans avoir été provoqué.
- Les sorciers maniaques affichent une hostilité sans réserve envers tous les autres. Ils ne remarquent pratiquement pas les actions diplomatiques positives, tout en réagissant contre les actions négatives avant même qu'elles ne soient mises à exécution!
- Les sorciers pacifiques sont convaincus des vertus du compromis et de l'harmonie: il est probable qu'ils rechercheront une issue pacifique, même après avoir subi des actes d'agression.
- Les sorciers impitoyables n'ont nul besoin de raisons pour attaquer. Ils pensent que l'attaque est la meilleure des défenses. Ils n'ont aucun scrupule à sacrifier leurs gens sur l'autel de la conquête.

Les sorciers appliquent également des philosophies différentes quant à la répartition de leurs ressources:

- Les sorciers expansionnistes sont intéressés par le contrôle de vastes territoires et considèrent les pionniers et l'établissement de nouveaux avant-postes comme le meilleur moyen de parvenir à leurs fins.
- Les sorciers militaristes ont foi en la mise sur pied d'armées vastes et puissantes.
- Les sorciers perfectionnistes s'intéressent au développement urbain. Ils mettent l'accent sur l'amélioration de leurs villes, à la fois par la construction de nouveaux bâtiments et le lancement de sortilèges positifs.
- Les sorciers pragmatiques croient en une approche équilibrée pour atteindre leur objectif de conquête des deux mondes. Ils consacrent des ressources équivalentes à l'expansion du territoire, la formation d'une force armée adéquate et la recherche de sortilèges.
- Les sorciers théurgistes ont soif de connaissances et consacrent une large part de leurs ressources à la recherche de sortilèges.

L'ART DE LA DIPLOMATIE

Au début du jeu, chaque paire de sorciers se voit attribuer un classement diplomatique censé refléter les soupçons et préjugés inhérents aux différents êtres.

Les règles générales sont les suivantes: 1) chaque livre de sortilèges (rang) partagé par deux sorciers les rend plus "amicaux" l'un envers l'autre et 2) les livres de sortilèges de magie de vie produisent toujours des sentiments diplomatiques positifs, tandis que les livres de sortilèges de magie de mort engendrent une sensation de méfiance et d'inquiétude. Notez que les sorciers qui s'adonnent à la magie de mort sont intrinsèquement méfiants, même des autres êtres pratiquant cet art.

Vos relations diplomatiques avec les autres sorciers dépendent en premier lieu de vos actions. Les actions diplomatiques positives de votre part améliorent ces relations, alors que les actions diplomatiques négatives les enveniment. Notez également que les relations diplomatiques auront tendance à retrouver ou conserver leur niveau de base (leur statut d'origine) si vous ne faites rien. Elles sont facilitées si votre sorcier est doté de l'aptitude de Charisme (voir **Aptitudes Particulières**).

Les actions diplomatiques perçues comme positives par vos adversaires sont celles que vous percevriez de manière positive si un autre sorcier les effectuait. Lorsque vous cherchez à établir des relations diplomatiques positives avec un autre sorcier, vous pouvez lui offrir des cadeaux (tribut), échanger des sortilèges puissants contre des sortilèges plus faibles, attaquer ses ennemis (les sorciers contre lesquels il est en guerre), établir et entretenir des pactes ou alliances, et jeter des sorts qui affectent l'opinion que ce sorcier a de vous (aura de majesté). Notez qu'il ne vous est pas possible de jeter des sortilèges positifs (tels que les ensorcellements positifs sur les villes) sur les villes ou la propriété d'un autre sorcier, dans une tentative d'amélioration de vos relations diplomatiques.

Les actions diplomatiques perçues comme négatives comprennent, évidemment, les actes d'agression tels que l'attaque des villes ou des troupes de votre adversaire, le lancement de sortilèges qui ont un effet négatif sur ses villes ou autres propriétés, la révocation de traités, le lancement du sort de maîtrise qui met fin au jeu (voir **Gagner ou perdre**), l'invocation de créatures fantastiques et puissantes et la mise en place d'armées de taille excessive à proximité des villes de votre adversaire. Lorsqu'un sorcier élimine un autre sorcier du jeu en capturant sa forteresse enchantée, cela contrarie les sorciers. Les actions diplomatiques négatives comprennent également les actes qui produisent des sentiments d'envie chez vos rivaux, tels que la possession d'un plus grand nombre de villes ou d'une plus grande quantité de pouvoir magique! Enfin, le sortilège de magie de mort dit de subversion crée un fort sentiment de mépris pour un sorcier ennemi, qui s'accompagne d'une mauvaise volonté générale à son encontre. Remarque rapide sur la réputation: chaque traité que vous révoquez ajoute à votre réputation de sorcier indigne de confiance et nuit de façon permanente à vos relations avec les autres sorciers (l'effet se fait le plus sentir chez le sorcier avec lequel vous aviez signé le traité). Souvenez-vous simplement que, à chaque fois que vous révoquez un traité (même par accident!), le reste du monde en est conscient et s'en souvient.

Comment les relations diplomatiques affectent-elles donc vos interactions avec les autres sorciers? Tout simplement parce que de vos relations dépend la manière dont vos actions sont perçues par les autres sorciers. Si un sorcier est loyal envers le vôtre, il est probable qu'il interprétera votre comportement de la façon la plus positive; un sorcier qui a un mépris total du vôtre prendra en grippe pratiquement tous ses actes. Le statut de vos relations définit la facilité avec laquelle vous serez à même de signer des pactes, d'échanger des sortilèges et de former des alliances. Si vos relations avec un sorcier sont très mauvaises, il y a de fortes chances qu'il vous attaque.

Brève remarque sur la guerre

Si vous attaquez la ville d'un adversaire, ceci est perçu comme une déclaration de guerre immédiate.

Bien que les sorciers ennemis puissent regarder avec envie votre accumulation de richesses et de pouvoir magique, ils méprisent les sorciers plus faibles qu'eux. Si un ennemi s'aperçoit qu'il ou elle est plus fort(e) que votre sorcier, il y a de fortes chances qu'il/elle vous déclare la guerre.

Enfin, une fois que vous aurez commencé à jeter le sort de maîtrise (qui donne la victoire à votre sorcier et met fin au jeu si vous parvenez à le jeter), tous les autres sorciers du jeu, quelles qu'aient été leurs relations avec vous auparavant, vous déclareront la guerre.

Les échanges, les traités, les alliances et les pactes

Pour engager la communication avec un autre sorcier, cliquez sur son portrait lorsque vous vous trouvez sur l'écran récapitulatif de magie (faites apparaître cet écran en cliquant sur le bouton "magie" de l'écran de mouvement principal). Le sorcier apparaît, encadré par des gargouilles. La couleur des yeux des gargouilles donne une indication des sentiments du sorcier à votre égard. Elle va d'un vert profond au rouge vif, le vert représentant une relation positive, le jaune la neutralité et le rouge la colère et des sentiments négatifs.

Les sentiments d'un sorcier à votre égard déterminent les limites de sa patience lorsqu'il est en contact avec vous. Chaque fois que vous sollicitez un sorcier sur tel ou tel sujet, qu'il ou elle accepte ou rejette votre proposition, vous usez un peu de sa patience (bien sûr, si votre proposition est rejetée, la patience du sorcier s'use un peu plus vite!). Au fur et à mesure que son impatience augmente, il ou elle est de moins en moins enclin(e) à accepter votre proposition. Avec le temps, cependant, sa patience envers vous revient. En conséquence, essayez de ne pas trop demander lors d'une session avec un sorcier. Demandez une ou deux choses aujourd'hui, puis laissez passer quelques tours avant de solliciter à nouveau la même personne. De cette manière, vous pourrez ménager la patience de vos adversaires et faire accepter vos propositions plus facilement.

Une série d'options de conversation apparaît sous votre sorcier. Cliquez sur n'importe laquelle d'entre elles pour la sélectionner.

• Proposition de traité: cette option vous donne la possibilité d'améliorer et de consolider vos relations avec un autre sorcier, et fait apparaître les options suivantes:

a) Pacte de sorciers: il s'agit d'une proposition d'accord de non-agression qui n'a de chances d'aboutir que si vous êtes en bons termes avec l'autre sorcier (les yeux des gargouilles doivent être verts). Vous et votre adversaire acceptez de ne pas vous attaquer l'un l'autre et de ne pas envahir vos territoires respectifs (en ne vous rendant pas dans les cases adjacentes aux villes de l'autre sorcier). Si vous violez cette clause, il vous sera demandé d'évacuer la case. Si vous ne partez pas, vous aurez rompu le pacte de sorciers et tous vos adversaires s'en souviendront. Plus un pacte de sorcier demeure appliqué longtemps, plus vos relations diplomatiques avec l'autre sorcier s'améliorent.

b) Alliance: une alliance est un pacte de sorcier extrêmement puissant. En plus des termes du pacte, vous acceptez de vous porter à l'aide de vos alliés (en déclarant la guerre à ceux qui menacent de les attaquer). De la même manière, vos alliés devront se porter à votre secours si votre sorcier est menacé par les autres. Plus une alliance demeure appliquéelongtemps, plus vos relations diplomatiques avec votre allié s'améliorent.

c) Traité de Paix: les traités de paix s'établissent lorsque les deux camps souhaitent mettre fin à une guerre. Généralement, vos adversaires seront plus enclins à considérer cette option (ou à la proposer) si vous infligez de lourdes pertes à leurs villes et leurs troupes. Il est bien évident qu'un sorcier ennemi est bien moins intéressé par la paix lorsqu'il est en train de gagner la guerre! Malgré cela, lorsqu'une ville change de propriétaire, des pourparlers de paix sont souvent lancés. Ensuite, tant que les actes d'agression (dans les deux sens) prennent fin, les relations se stabilisent et un traité de paix peut être établi. Une fois le traité en vigueur, l'autre sorcier ne vous attaquera pas durant environ douze tours. Cependant, si vous l'attaquez au cours de cette période de 8 à 15 tours durant laquelle le traité demeure en vigueur, vous serez considéré comme indigne de confiance et perçu de manière négative par tous les autres sorciers jusqu'à la fin du jeu!

d) Déclaration de guerre contre un autre sorcier: lorsque vous êtes en bons termes avec un autre sorcier, vous pouvez lui demander de vous aider à combattre un autre ennemi. La probabilité d'une réponse positive dépend de la force relative des liens diplomatiques entre ce sorcier et le vôtre.

e) Rupture d'une alliance avec un autre sorcier: lorsque vous êtes en bons termes avec un autre sorcier, vous pouvez lui demander de rompre un pacte ou une alliance avec un sorcier ennemi. Il s'agit d'une bonne approche lorsque vous souhaitez lui

demander d'accepter de déclarer la guerre à cet ennemi.

f) Laisse tomber: cette option vous ramène à l'écran principal de conversation pour sélectionner une autre option.

• Menace/rupture traité: il s'agit d'une façon de faire connaître vos plans aux autres sorciers. C'est également un moyen d'obliger les autres sorciers à essayer de vous apaiser en vous offrant un tribut; ils peuvent également essayer de vous apaiser en déclarant de leur plein gré un traité de paix unilatéral avec vous (voir les notes sur les traités ci-dessus). Enfin, cette approche peut servir à pousser vos adversaires à briser des traités de manière à ce que vous n'en subissiez pas les conséquences diplomatiques permanentes vous-même! Vos options (selon l'état de vos relations avec les autres sorciers) sont les suivantes:

Rupture d'un pacte de sorciers, Révocation d'une alliance, Menace d'Attaque et Laisse tomber:

Les deux premières options sont des actes unilatéraux qui n'ont pas beaucoup d'autre effet que de vous faire apparaître comme indigne de confiance aux yeux des autres. La menace d'attaque est la seule situation qui peut amener les autres sorciers à 1) vous proposer de l'or, de la mana ou des sortilèges pour vous apaiser; 2) prendre peur et déclarer un traité de paix unilatéral; 3) ignorer ce qu'ils considèrent comme du bluff de votre part; ou 4) se mettre en colère et vous déclarer la guerre immédiatement! Ils fondent ces choix sur l'opinion qu'ils ont de leur puissance totale par rapport à la vôtre (voir **Historien**). La dernière option ("Laisse tomber") vous permet de sortir des ces eaux sombres diplomatiques en vous ramenant à l'écran précédent.

Notez que menacer d'attaquer n'est pas la même chose que de réellement briser un traité.

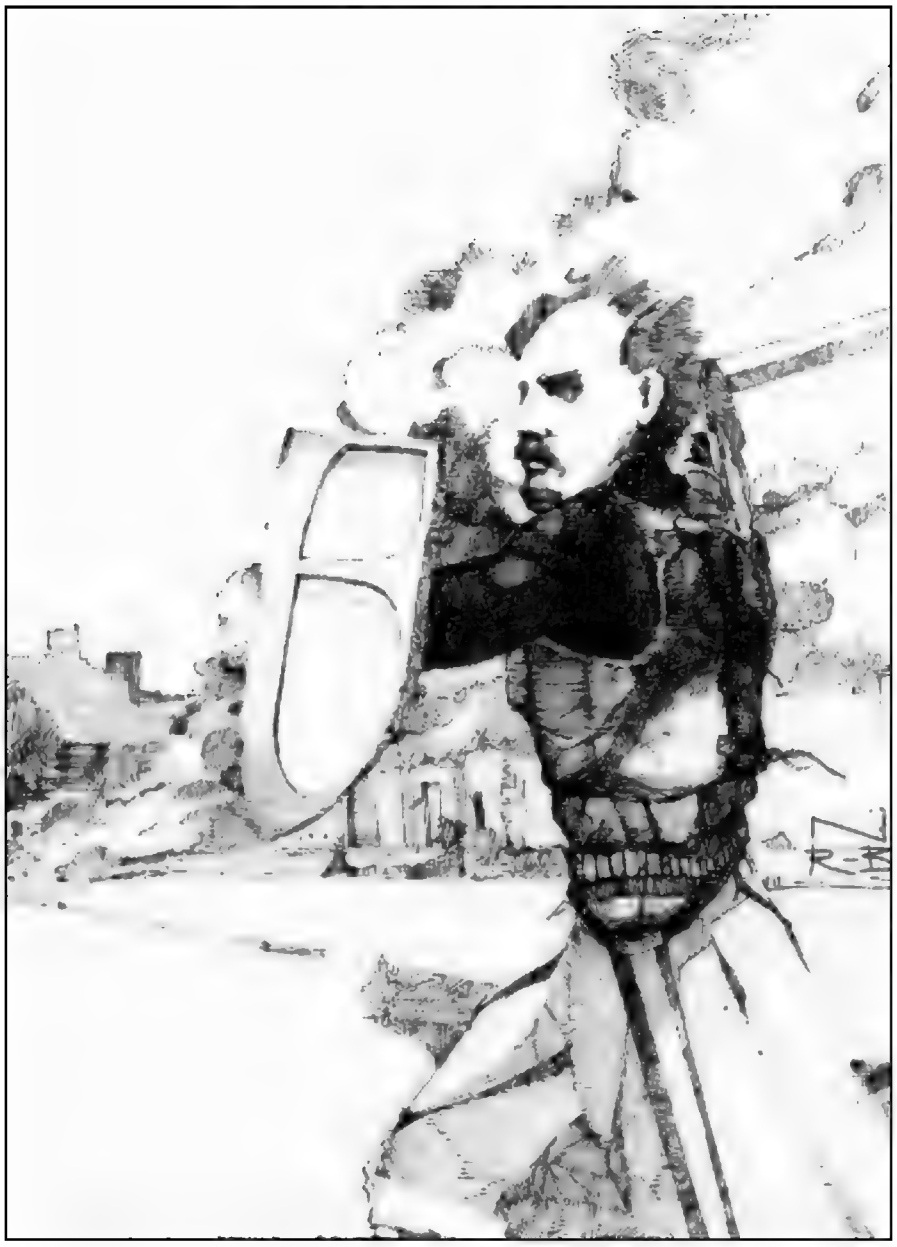
• Offrir un tribut: vous pouvez tenter d'améliorer vos relations avec les sorciers ennemis en leur offrant de l'or, du pouvoir magique et des sortilèges. La valeur de l'article que vous donnez (par rapport à ce qu'ils possèdent déjà) détermine l'effet positif du cadeau sur vos relations diplomatiques avec le sorcier en question. De tous les cadeaux, ce sont les nouveaux sortilèges qui ont le plus de valeur et engendrent l'effet diplomatique le plus remarquable. De plus, les autres sorciers ont toujours une opinion favorable de vous si vous leur avez donné des sortilèges en tribut et ils en tiennent compte dans leurs interactions futures avec vous.

Echange de sortilèges: Enfin, les sorciers peuvent échanger leurs connaissances s'ils possèdent des livres de sortilèges (rangs) dans la même discipline magique. Les sorciers ne peuvent recevoir un sortilège en échange que s'ils ne le connaissent pas déjà et s'il s'agit d'un sortilège qu'ils auraient pu apprendre d'une autre manière (compte tenu du nombre de livres de sortilèges qu'ils possèdent dans ce domaine particulier, voir **Rangs de Sortilèges**). Notez que si vous échangez des sortilèges

puissants contre des sortilèges plus faibles, la différence de valeur vous donne, comme “monnaie”, des points diplomatiques positifs avec l’autre sorcier. Notez également que les transactions avec les autres sorciers sont parfois sujettes à marchandage et qu’il vous est possible d’influencer leur décision finale en leur offrant un petit peu d’or ou de pouvoir magique pour leur faire accepter votre proposition.

- Au revoir: lorsque vous êtes fatigué de converser avec l’autre sorcier (il vous quittera peut-être d’abord s’il en a assez de vos questions et de vos demandes), cliquez sur cette option pour revenir à l’écran récapitulatif de magie.

Formation d’une armée



Durant pratiquement chaque phase de Master of Magic, il appartient à votre sorcier de construire (ou de préparer) des unités ou des créatures de différentes sortes. Au cours des phases d'expansion, il s'agit de pionniers. Lorsqu'il s'empare de nodes magiques, votre sorcier invoque des esprits magiques ou gardiens des royaumes. L'exploration des autres parties du monde, le pillage des anciennes ruines et les recherches dans les antres des créatures nécessitent la présence d'au moins un groupe d'unités constituées en armée. Enfin, la protection de vos villes et de vos précieuses nodes nécessite encore des troupes.

On compte deux types fondamentaux d'unités: les unités normales et les unités fantastiques. Les unités normales sont formées par les races qui peuplent Arcanus et Myrror. Les unités fantastiques sont des créatures qui ont été invoquées. Les sections ci-dessous décrivent les types d'unités qu'il vous est possible de constituer, d'invoquer et d'engager.

Les unités normales

Toutes les unités, qu'elles soient normales ou fantastiques, présentent des caractéristiques communes décrites dans la section suivante. Une liste détaillée des unités normales et de leurs attributs particuliers apparaît dans la **Liste de toutes les unités normales.**

INFORMATIONS FONDAMENTALES SUR LES UNITES

Il est possible d'obtenir des informations sur les unités en cliquant à droite sur leur représentation dans la plupart des écrans de jeu. Ceci fait apparaître une fenêtre de statistiques des unités qui indique la taille de l'unité (c.-à-d. le nombre de personnages qu'elle contient), son coût (en pouvoir magique ou en or), ou son coût d'entretien (selon l'écran), sa puissance d'attaque, de défense, de résistance à la magie, ses possibilités de mouvement, son niveau d'expérience et ses aptitudes particulières si elle en a (voir **Aptitudes Particulières des Unités**).

Cette fenêtre de statistiques des unités permet également de renvoyer les unités en cliquant sur le bouton “renvoyer”.

Taille et guérison des unités

Chaque unité compte un nombre spécifique de personnages. Ce nombre apparaît sur l'écran dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de statistiques des unités. Il se situe entre un, pour certaines des créatures les plus fantastiques, et huit.

Lorsque l'un des personnages de l'unité meurt (ce qui se produit lorsque le total des dommages subis par l'unité est égal ou supérieur au nombre de “points de survie” d'un personnage individuel), la puissance d'attaque de l'unité se trouve réduite d'autant.

Si vos troupes remportent une bataille, les unités endommagées qui ont perdu des individus au cours de la bataille peuvent lentement les récupérer. C'est-à-dire que les personnages individuels se régénèrent, bien que les unités elles-mêmes ne puissent pas le faire (sauf si elles possèdent l'aptitude particulière de Régénération, voir **Aptitudes Particulières des Unités**). Vous pouvez observer cette régénération sous la forme du recrutement de personnages de remplacement. Les personnages individuels appartenant à des unités “endommagées” guérissent également au fur et à mesure. Les taux de guérison sont de 5% des points totaux de survie (pour les personnages blessés) par tour lorsque l'unité se trouve en dehors d'une ville, de 10% lorsqu'elle est stationnée dans une ville et de 15% lorsque la ville de garnison possède une guilde d'animisme. Enfin, lorsque les unités occupent des cases où se trouvent des Guérisseurs Naturels - voir **Aptitudes Particulières des Unités** - elles gagnent 20% supplémentaires de leurs points de survie totaux par tour de jeu!

Coût et entretien

Les unités normales coûtent des unités de production (ou leur équivalent en or) lors de leur formation, et de la nourriture et de l'or pour leur entretien. Les coûts d'entretien d'une unité normale se basent sur ses coûts de formation: une pièce d'or par tour pour cinquante unités de production. De plus, chaque unité normale nécessite une unité de nourriture par tour. Si vous n'avez pas les moyens de payer ces coûts d'entretien (en or ou en nourriture), les unités commencent à mourir (ce sont les unités qui coûtent le moins cher à entretenir qui disparaissent les premières).

Les unité fantastiques sont des créature invoquées. Dans la mesure où leur coût est simplement le pouvoir magique nécessaire à leur invocation, leur entretien se compte en pouvoir magique. Voir **Créatures Invoquées** pour la liste de ces coûts.

Les mouvements

Au sommet de la fenêtre de statistiques des unités se trouvent des informations sur la vitesse et les types de mouvement (marche, vol, nage, etc...) de l'unité. Cette

information est représentée par un chiffre et un symbole (tel qu'une botte pour la marche et des ailes pour le vol). Le chiffre correspond à la vitesse de mouvement et se réfère au nombre de cases couvertes par l'unité en un tour soit au combat, soit sur les terres. Le symbole indique le type de mouvement dont l'unité est capable. Les types de mouvement sont décrits en détail dans le **Tableau des Types de Mouvement de Base.**

La force de combat rapproché

La force d'attaque en combat rapproché est indiquée dans la fenêtre de statistiques des unités sous la forme d'un certain nombre d'épées à côté du mot "Rapproché". Chaque épée représente une attaque de base (où chaque attaquant a 30% de chances de provoquer un point d'endommagement). Le nombre d'épées correspond donc aux dommages que l'unité peut, théoriquement, faire subir à un opposant en combat rapproché.

Les armes qui fournissent un bonus de frappe (armes magiques construites par la Guilde des Alchimistes) ou les sortilèges qui produisent le même effet (arme sainte) augmentent la probabilité que chaque attaque de base touche sa cible (c.-à-d. que la chance de 30% augmente de 10% par point bonus). Si les unités combattent avec des armes au mithril ou à l'adamantium, ou avec de simples armes magiques créées par leur guilde d'alchimistes locale (voir **Tableau des Types de Bâtiments**), ceci est indiqué par des icônes spéciales apparaissant dans la partie inférieure de la fenêtre de statistiques des unités. C'est-à-dire que vous apercevez une icône "mithril", "adamantium" ou "arme magique".

Les sortilèges et les aptitudes particulières (telles que Puissance) qui augmentent la puissance d'attaque, font augmenter le nombre d'attaques de base de l'unité (c.-à-d. le nombre d'épées dans la fenêtre de statistiques des unités).

Au cours de la bataille, les unités peuvent répondre à une attaque en combat rapproché ainsi que mener leur propre attaque, ce qui leur donne de nombreuses chances d'infliger des dégâts importants avec leurs armes de combat rapproché (les icônes épées) à chaque tour. Les attaques rapprochées des attaquants comme celles des défenseurs peuvent entraîner une défense; chaque segment attaque-défense se résout simultanément (voir Combat).

Puissance d'attaque à distance

La fenêtre de statistiques des unités comporte une rangée d'attaque à distance. Si une unité est capable d'attaquer à distance, cette rangée contient un certain nombre d'arcs (si l'unité utilise des armes lance-projectiles), de boules de feu (si l'unité jette des sorts à distance) ou de rochers (si l'unité utilise des catapultes). D'une manière similaire à la puissance de combat rapproché, la puissance de combat à distance est indiquée par le nombre de petits symboles dans la rangée correspondante.

Les attaques à distance se déroulent de la même façon que les attaques rapprochées. Chaque symbole représente une attaque de base, associée à une probabilité donnée d'infliger un point d'endommagement à sa cible.

Cependant, plus la distance jusqu'à la cible est longue, moins il est probable que le projectile ou le rocher la touchera. Ces pénalités relatives à la distance pour les attaques à distance non magiques ne sont prises en compte que si la cible est à plus de deux cases de distance de l'attaquant. Voir **Attaque à Distance** dans la section **Combat** pour de plus amples renseignements.

Dans la mesure où les attaques à distance utilisent des munitions, le nombre d'attaques pouvant être menées par une unité au combat est limité, comme indiqué dans la fenêtre Unité active (voir **Combat**). Bien que la plupart des attaques à distance aient des limites pré-définies, les héros dotés de l'aptitude d'attaque à distance peuvent lancer des éclairs magiques à raison de 3 unités de mana par éclair. Cette mana est la leur et lorsqu'ils se trouvent à court, ils ne peuvent plus lancer d'attaques magiques jusqu'à la bataille suivante.

La défense

Le nombre de boucliers dans la rangée de cuirasses de la fenêtre de statistiques des unités indique le niveau de défense de l'unité. Chaque bouclier représente une chance (30%) d'arrêter une attaque réussie (un point d'endommagement). L'endommagement qui n'est pas arrêté fait diminuer les points de survie du défenseur. Si le défenseur meurt, c'est alors le personnage suivant (s'il en reste un dans l'unité) qui devient le défenseur.

Notez que la défense bloque à la fois les attaques rapprochées magiques et non magiques ou les attaques à distance! L'attribut de résistance concerne uniquement l'aptitude de l'unité à résister aux sortilèges.

La résistance

Le nombre de croix portées sur la rangée de résistance indique le niveau de résistance aux sortilèges (y compris la résistance à certaines aptitudes particulières telles que les Attaques par Poison, la Soustraction de Vie, les Attaques du Regard, etc...) des personnages de l'unité. Chaque niveau de résistance assure une protection de 10% contre les sortilèges négatifs. Par exemple, si une unité possède 4 croix, cela indique qu'elle a 40% de chances de résister aux sortilèges ennemis.

Points de frappe

Les points de frappe, représentés par des cœurs dans la fenêtre de statistiques des unités, indiquent le nombre de points de frappe de chacun des personnages de l'unité. Lorsqu'une unité subit des dommages, le nombre de points restants (pour le personnage blessé) est symbolisé par le nombre de cœurs qui ne sont pas en gris

sombre. Les symboles en gris sombre représentent le nombre de points perdus (c.-à-d. les dégâts subis) par ce personnage. Les personnages meurent et disparaissent de l'unité lorsqu'ils perdent tous leurs points de frappe. La rangée des points de frappe de la fenêtre de statistiques des unités est alors remplacée par une nouvelle rangée de cœurs (pas en gris sombre) et le personnage suivant devient le défenseur.

Niveaux d'expérience

Contrairement aux créatures fantastiques (invoquées), les unités normales et les héros gagnent des niveaux d'expérience. Le niveau d'expérience d'une unité est indiqué dans la fenêtre de statistiques des unités. Les niveaux d'expérience des unités normales vont de "recrues" à "champions".

Il existe plusieurs manières, pour les unités, d'augmenter leur niveau d'expérience: par le passage du temps, par le combat (en y survivant), par le regroupement avec des héros dotés de l'aptitude de Maîtrise des Armes (voir **Aptitudes Particulières des Unités**) et par la magie (héroïsme, croisade). De plus, certaines institutions (guilde de combattants, collège de guerre) permettent d'augmenter le niveau des nouvelles unités. Les sorciers Seigneurs de Guerre (voir **Aptitudes Particulières**) possèdent des troupes dont le niveau d'expérience se situe toujours un cran au-dessus de celui des autres troupes (celles des sorciers qui ne sont pas Seigneurs de Guerre).

Remarque: les unités normales qui sont devenues des créatures mortes-vivantes ne gagnent pas en expérience (voir **Aptitudes Particulières des Unités**).

Les niveaux d'expérience sont indiqués sur la représentation de l'unité (sur l'écran principal de mouvement, l'écran armée, l'écran ville, etc...) par des cercles de couleur (argent et or; voir le **Tableau H de l'Appendice**).

Une augmentation du niveau d'expérience s'accompagne d'une augmentation proportionnelle des différentes statistiques de l'unité. Le tableau ci-dessous illustre l'évolution des statistiques en fonction de l'expérience. Les bonus indiqués reflètent le niveau de base de l'unité pour l'attribut en question.

Aptitudes Particulières et Ensorcellements

Toute aptitude particulière et tout ensorcellement de l'unité apparaissent sous forme d'icônes dans la moitié inférieure de la fenêtre de statistiques des unités. Cliquez sur les ensorcellements pour les révoquer (s'ils ont été lancés par votre sorcier). Cliquez à droite sur les ensorcellements ou les aptitudes pour obtenir une description de leurs effets.

Des modificateurs des attributs (positifs et négatifs) des ensorcellements et des aptitudes particulières (voir **Aptitudes Particulières des Unités**) ou des articles spéciaux transportés sont toujours incorporés dans les statistiques de la fenêtre de

statistiques des unités (par ex. le nombre d'épées et de boucliers). Seule exception: lorsque le modificateur d'attribut est conditionnel (par exemple, la défense à distance assurée par les boucliers - voir Objets - ne s'applique qu'aux attaques à distance); dans ce cas, le modificateur n'est pas reflété dans le nombre d'épées ou de boucliers de la fenêtre de statistiques des unités.

LISTE DES UNITES NORMALES

Le **tableau I de l'Appendice** montre toutes les unités pouvant être mises sur pied à partir des écrans de production des villes. Il s'agit d'unités normales. Bon nombre d'entre elles sont de type standard (c.-à-d. des unités disponibles pour de nombreuses races, voire toutes les races); les autres ne peuvent être construites que par des races spécifiques.

Chaque type d'unité est suivi d'un nombre qui indique le nombre total de personnages dans l'unité. Toutes les conditions liées aux races sont données, ainsi que le coût (en unités de production) de la formation des troupes. Notez que le coût d'entretien des unités est de 1 unité de nourriture plus 1 pièce d'or pour cinquante unités de production lors de la formation de l'unité!

Le tableau donne également la puissance de combat rapproché de l'unité (symbolisée dans la fenêtre de statistiques des unités par des icônes épées) et la puissance d'attaque à distance (arcs). Les attaques à distance sont décrites comme suit: une attaque magique à distance 8 (3) est une attaque magique de force 8 pouvant être lancée trois fois au cours d'une bataille.

Sont également indiqués les niveaux de défense (boucliers), de résistance aux sortilèges (croix) et les points de frappe (cœur) de chaque unité. La vitesse et les types de mouvement sont mentionnés, ainsi que toutes les aptitudes particulières (décrites dans la section **Aptitudes Particulières des Unités**).

Les créatures invoquées

Bien que les créatures invoquées (fantastiques) présentent de nombreuses similarités avec les unités normales (voir Unités Normales), elles affichent également des différences fondamentales. Il s'agit d'êtres venus d'autres dimensions ayant été invoqués dans le cercle d'invocation d'un sorcier et liés par sa volonté. L'invocation et l'entretien de ces êtres fantastiques coûte une certaine quantité de pouvoir magique. Contrairement aux unités normales, ils sont en pleine possession de leurs aptitudes et ne gagnent donc pas en expérience sur Arcanus et Myrror.

Bien que toutes les créatures portent la marque du royaume magique qui les a engendrées, celles qui ont été appelées et formées par le pouvoir de la magie de mort (y compris les créatures mortes-vivantes) présentent certaines particularités.

Elles sont considérées comme des créatures de mort et sont immunisées contre les effets magiques de froid, de poison et de mort. Elles ne guérissent pas comme le font les unités normales, ou même les autres créatures fantastiques. Au lieu de cela, elles retrouvent leurs forces grâce à des capacités de Régénération spéciales ou au moyen d'attaques de Soustraction de vie (voir **Aptitudes Particulières des Unités** pour de plus amples informations sur les différents types d'immunité, la Régénération et les attaques de Soustraction de Vie mentionnées ici). Bien qu'elles ne guérissent pas facilement, les créatures de mort ont tendance à avoir un coût d'entretien moindre que les créatures d'autres types de magie de puissance comparable.

Le **Tableau J** de l'**Appendice** donne la liste des créatures pouvant être invoquées dans Master of Magic. Le nombre de personnages contenus dans une unité invoquée est indiqué, ainsi que son domaine de magie d'origine. Les coûts d'entretien (en mana), la puissance d'attaque rapprochée, la puissance d'attaque à distance, les défenses, la résistance à la magie, les points de survie, la vitesse et les types de mouvement sont tous indiqués dans le tableau. Apparaissent également toutes les aptitudes particulières qui caractérisent les créatures invoquées (pour de plus amples informations sur les statistiques de base des unités ou leurs aptitudes particulières, voir **Informations Fondamentales sur les Unités** et **Aptitudes Particulières des Unités**).

Les attaques à distance sont décrites de la manière suivante: 4 projectile (3) correspond à une attaque par projectile de force 4, pouvant être lancée 3 fois par l'unité au cours d'une bataille.

Les mercenaires et les héros

De temps à autre, des troupes errantes et des mercenaires demandent à se joindre à votre cause. Notez que, plus un sorcier est célèbre, plus il sera contacté souvent par des troupes errantes et plus les mercenaires se mettant à sa disposition auront d'expérience. Les mercenaires arrivent habituellement par groupes de une à trois unités. Notez également que les mercenaires non héros sont toujours de type normal (non fantastiques). Une plus grande célébrité augmente vos chances d'être approché par plusieurs unités en même temps. Voir **Célébrité** pour de plus amples informations.

La plupart de ces unités réclament à la fois un paiement initial (en or, les unités les plus expérimentées étant les plus chères) pour se joindre à vous et des frais d'entretien (en or et en nourriture, bien que les héros n'aient pas besoin de nourriture). Si vous acceptez qu'ils se joignent à vos forces, le paiement initial est soustrait de vos réserves d'or et l'unité (activée) apparaît dans votre forteresse enchantée. L'aptitude particulière de Charisme (voir **Aptitudes Particulières**) ou un

plus haut degré de célébrité permet à votre sorcier d'engager des troupes à moindres frais. Une fois que vous avez engagé des mercenaires et des héros, ils demeurent sous votre contrôle jusqu'à ce qu'ils meurent ou que vous les renvoyiez.

LES HEROS

Les héros sont des mercenaires dotés d'aptitudes exceptionnelles. Non seulement sont-ils capables de manier de puissants objets (voir **Objets**), mais ils possèdent également souvent des aptitudes uniques qui viennent augmenter les capacités du sorcier qui les contrôle. Les héros sont également capables d'acquérir des niveaux d'expérience bien supérieurs à ceux des troupes normales!

Lorsque les héros viennent chercher du travail dans la forteresse enchantée d'un sorcier, ce dernier n'est pas obligé de les engager. Si un sorcier refuse d'engager un héros, celui-ci repart et reviendra (plus tard), avec un niveau d'expérience plus élevé. Cependant, les progressions de niveau acquises de cette manière s'arrêtent au niveau de Commandant (voir **Tableau des Niveaux d'Expérience des Héros**), il s'agit donc du niveau maximum des héros qui vous approchent pour vous proposer leurs services. La seule exception est "L'élu", décrit plus bas, qui peut être invoqué après sa mort. Notez qu'un maximum de six héros peuvent travailler en même temps pour votre sorcier et qu'il n'en apparaît pas de nouveaux si vous en avez déjà six à votre service!

On dénombre au total 35 prototypes de héros dans Master of Magic. Leurs caractéristiques et statistiques spécifiques varient d'un jeu à l'autre, et certains de ces héros n'apparaissent que si votre sorcier est versé dans la magie de vie ou de mort. Le plus puissant de ces héros (L'Elu) ne peut apparaître que lorsqu'il est invoqué (voir le sortilège d'incarnation dans le supplément Livre de Sortilèges). Notez qu'il vous est possible de changer le nom des héros lorsque vous les engagez.

Si un sorcier est impatient de se procurer de nouveaux héros, il peut jeter les sortilèges arcanes Appeler un héros, Appeler un champion ou le sortilège de magie de vie incarnation pour convoquer un héros dans sa forteresse enchantée (voir le supplément **Livre de Sortilèges**). Dans ce cas, le héros ne demande pas son salaire initial. Notez, cependant, que le sorcier n'est pas obligé d'engager le héros qu'il a ainsi convoqué.

Les héros sont des êtres uniques et s'ils meurent, à moins d'une résurrection (un sortilège de magie de vie), on ne les revoit jamais! L'exception à la règle est l'Elu (convoqué par le sortilège d'incarnation, un autre sortilège de magie de vie), qui peut être convoqué de nouveau. Ce héros revient avec le niveau d'expérience qui était le sien avant sa mort!

Lorsque les héros meurent, les puissants objets qu'ils portent sur eux deviennent la propriété de celui qui les a vaincus. Cependant, si un héros meurt ou disparaît à la suite d'un des sortilèges suivants: bannir, appel de failles, désintégrer, chasser le mal, mot sacré ou désinvocation, tous les articles en sa possession disparaissent avec lui.

Tout comme pour les unités normales, il suffit de cliquer sur le héros dans la plupart des écrans de jeu pour faire apparaître sa Fenêtre de Statistique des Unités. La Fenêtre de Statistique des Unités d'un héros diffère légèrement de celle des autres unités. Des flèches apparaissent dans la moitié inférieure de la fenêtre. Cliquez sur la flèche du bas pour afficher les aptitudes particulières du héros (voir **Aptitudes Particulières des Unités**). Cliquez sur la flèche du dessus pour revenir à la fenêtre normale. La Fenêtre de Statistique des Unités du héros vous indique également les articles dont il ou elle est équipé(e) (voir **Objets**).

Les aptitudes que l'on ne trouve que chez les héros sont les suivantes: Agilité, Puissance Arcane, Maîtrise des Armes, Maîtrise des Lames, Charme, Constitution, Connaissance Inhérente des Sortilèges, Meneur d'Hommes, Légendaire, Puissance, Noble, Maîtrise des Prières, Sage et Jeteur de Sorts (voir **Aptitudes Particulières des Unités** pour une description de ces aptitudes). Nombre de ces aptitudes apportent des avantages de plus en plus importants au fur et à mesure que le héros gagne en expérience. Le bonus qu'elles apportent au héros est indiqué par un chiffre de la Fenêtre de Statistique des Unités. Notez que certains héros (soit par hasard, soit par nature) sont intrinsèquement plus doués pour une discipline donnée que les autres! Selon la capacité intrinsèque d'un héros dans un domaine donné, il ou elle peut être deux fois plus efficace dans ce domaine que la normale (même si cela signifie qu'il ou elle sera moins doué(e) - ou totalement incompétent(e) - dans d'autres domaines).

Les niveaux d'expérience sont indiqués sur les portraits des héros (dans l'écran de mouvement principal, l'écran armées, l'écran ville, etc.) par des cercles de couleur (argent, or et rouge, voir **Représentation des Niveaux d'Expérience**).

Le **Tableau J** de l'**Appendice** donne la progression des statistiques du héros en fonction de l'augmentation de son niveau d'expérience.

Aptitudes Particulières des Unités

De nombreuses unités possèdent des aptitudes particulières qui les distinguent des autres. Même les unités normales voient souvent leurs aptitudes particulières modifiées par la race des troupes. De plus, il est possible de donner de nombreuses aptitudes particulières aux unités en utilisant des ensorcellements (voir **Sortilèges et Lancement de Sortilèges**). Le tableau suivant définit toutes les aptitudes particulières disponibles pour les unités. Les aptitudes qui ne sont propres qu'aux héros sont indiquées par un astérisque (*).

TABLEAU DES APTITUDES PARTICULIERES DES UNITES

Aptitude Particulière..... Propriété

*Agilité: Augmente la défense du héros (boucliers) de 1 unité par niveau d'expérience du héros.

Alpiniste: Dans les montagnes ou sur les collines, permet de ne payer qu'un point de mouvement par case pour toutes les unités du groupe.

Annulation du Premier Coup: Annulation de l'aptitude particulière de Premier Coup de l'adversaire, mais n'a aucun effet sur les attaques de souffle, de lancer ou de regard.

Aptitude au Lancement de Sortilèges: Permet à une unité fantastique de jeter n'importe quel sort de combat correspondant à son domaine de magie (vie, mort, chaos, nature ou sorcellerie) en utilisant la quantité de pouvoir magique totale spécifiée par combat.

Aptitude Innée aux Sortilèges: Permet à certaines unités de jeter des sorts spécifiques une fois par bataille; signalé dans les descriptions de créatures et d'unités par la mention "Peut jeter X une fois par bataille" où X est le sortilège spécifique.

Armes à lancer: Les armes à lancer s'utilisent avant d'engager le combat rapproché et sont efficaces contre les unités volantes des cases avoisinantes. Notez que ces attaques viennent s'ajouter aux attaques normales de combat rapproché. Les adversaires éliminés par les armes à lancer ne peuvent pas contre-attaquer.

Attaque anti-cuirasse: Diminue de moitié la défense (boucliers) des défenseurs (arrondie au chiffre inférieur).

Attaque de Soustraction de Vie: Remplace l'attaque rapprochée normale par un test de résistance. L'adversaire (défenseur) doit faire un test de résistance pour chaque point de force d'attaque rapprochée de l'attaquant (épées). Pour chaque test raté, l'adversaire perd un point de frappe (cœur). Chaque fois que le défenseur rate deux tests, l'attaquant gagne un point de frappe. Si le défenseur est tué et si plus de la moitié de ses points de frappe ont été perdus de cette manière, l'unité devient morte-vivante (les mêmes règles que pour l'aptitude particulière de Création de Morts-Vivants s'appliquent).

Attaque par Poison: Le défenseur doit résister à chaque unité de puissance de l'attaque par poison ou subir 1 point d'endommagement par échec. Les attaques par poison viennent s'ajouter aux attaques rapprochées.

+#Bonus de frappe: Augmente les chances de toucher de 10% par point de bonus (#).

Briseur de mur : Capacité de détruire une section d'un mur de pierre dans 50% des cas si l'unité est adjacente au mur ciblé. Cette probabilité tombe à 25% si le mur est attaqué à distance. Les unités dotées de cette aptitude engagent en combat approché les unités ennemies adjacentes se trouvant de l'autre côté du mur qu'elles détruisent durant le tour. Lorsqu'ils effectuent des attaques rapprochées, les briseurs de murs attaquent également l'unité ennemie se trouvant sur la case du mur visé. Si le mur ne tombe pas, il offre un avantage certain aux défenseurs pour résister à l'attaque. S'il tombe, la situation est renversée.

Carquois: Le nombre total d'attaques à distance restant à l'unité pour la bataille en cours. Toutes les munitions sont remplacées après la bataille. Le carquois indique le nombre de coups (flèches) restants pour la bataille en cours.

Chance: Rajoute 1 point à toutes les statistiques des unités: attaque, défense et résistance (c.-à-d. +10% de chances de toucher avec chaque épée, +10% de parer avec chaque bouclier et +10% de chances de réussite des tests).

*Charme: Les tirages de résistance réussissent toujours.

*Connaissance Inhérente des Sortilèges: Le héros a accès aux sortilèges (ces derniers ne se trouvent pas forcément dans le livre de sortilèges du sorcier); ces sortilèges apparaissent en cours de combat.

*Constitution: Augmente les points de frappe (cœurs) de 1 niveau d'expérience.

Constructeur: Peut construire des routes.

Création d'Avant-Postes: Peut construire des avant-postes.

Création de Morts-Vivants: Permet de créer une nouvelle créature morte-vivante lorsque les unités sont détruites au combat. Si les unités mortes avaient vu détruire plus de la moitié de leurs points de frappe par une créature dotée de la capacité de Création de Morts-Vivants, elles se relèvent de leurs cendres à la fin du combat et passent sous contrôle ennemi! Les nouvelles unités mortes-vivantes possèdent les mêmes aptitudes qu'auparavant, mais elles ne peuvent plus guérir. Elles ne peuvent pas être créées sur les cases de carte possédant déjà neuf unités. Notez que les créatures mortes-vivantes sont considérées comme des créatures de mort!

Créatures Mutées: Les créatures mutées sont celles qui ont été modifiées soit de manière positive par les Voies de Chaos, soit de manière négative par Mutations des Créatures. Elles sont sensibles à tous les effets magiques qui affectent les créatures de magie du chaos.

Créatures Mortes-vivantes: Les créatures rappelées du royaume des morts n'ont aucun moyen de guérison. Bien qu'elles bénéficient des mêmes avantages que les créatures de magie de mort (immunité au Froid, au Poison et à la Magie de Mort), elles peuvent également être la proie des sortilèges qui visent ces mêmes créatures.

Trouver son Chemin: Rapporte 1 point de mouvement par case sur les terres à toutes les unités regroupées.

Souffle Eclair: Avant d'engager le combat rapproché, l'attaquant souffle un Eclair Anti-Cuirasse sur son adversaire (voir aptitude particulière anti-cuirasse). Les unités qui succombent à un souffle éclair ne peuvent pas contre-attaquer. La puissance des attaques spécifiques par éclair est indiquée dans le **Tableau des Créatures Invoquées.**

Invocation de Créatures: Permet à une unité d'invoquer une créature (déterminée par l'aptitude particulière de l'unité) au lieu d'attaquer durant un tour de combat. Les créatures invoquées sont placées de manière aléatoire sur l'écran de combat et ne durent pas plus longtemps que la bataille.

Forestier: Dans les Forêts, donne 1 point de mouvement par case pour toutes les unités regroupées.

Grands boucliers: Rajoute 2 points de défense (boucliers) contre toutes les attaques à distance (y compris les projectiles, la magie, les rochers). Rajoute également 2 points de défense contre les attaques lancées et de souffle.

Grande Marche sur le Vent: Permet au groupe tout entier de voler au-dessus des terres.

Guérisseurs Naturels: Guérit 20% des blessures reçues au combat (par tour de jeu) pour toutes les unités regroupées avec le guérisseur. Cette guérison vient s'ajouter à la guérison normale qui se produit après tout endommagement. Ne permet pas de soigner les morts ou les créatures des unités mortes.

Attaque d'Illusion: L'attaquant ignore les défenses (boucliers) du défenseur.

Immatériel: Chaque mouvement sur les terres coûte 1 point de mouvement par case. Les créatures immatérielles peuvent passer à travers les murs et sont immunes aux pierres et aux armes.

Immolation par le Feu: Chaque adversaire engagé en combat rapproché est soumis à une attaque par le feu de force 4, qui vient s'ajouter à l'attaque rapprochée.

Immunité à la Magie de Mort: L'unité n'est pas affectée par les sortilèges causant la peur et la mort: Vent Noir, Sort de Mort, Désir de Mort, Saignée de Vie, Terreur, etc.

Immunité à la Pierre: L'unité n'est pas affectée par la pétrification: le Regard de Pierre, le Toucher de Pierre et Pétrification.

Immunité au Feu: Immunité contre le Souffle Ardent, l'Esprit du Feu, les attaques magiques Efreet, l'Immolation par le Feu, l'Eclair de Feu, la Lame de Feu, La Boule de Feu, le Mur de Feu, Les Feux Métalliques, les Orages de Feu, la Pluie de Pierres et les Orages de Météores.

Immunité au Froid: L'unité n'est pas affectée par les attaques par le froid: Eclair de glace, Tempête de glace.

Immunité au Poison: Les unités ne sont pas affectées par les attaques par poison.

Immunité aux Armes: L'unité n'est pratiquement pas affectée par les attaques des unités normales ne possédant pas d'armes au mithril, à l'adamantium, bénites ou de feu; les points de défense (boucliers) de l'unité augmentent jusqu'à 10 (s'ils n'atteignent pas déjà ce niveau); cette aptitude n'a aucun effet sur les attaques des créatures fantastiques.

Immunité aux Illusions: Annule le bonus d'illusion des Illusions d'Attaque; l'unité n'est pas affectée par les sortilèges d'illusion: Feux de l'Esprit, Vertige, Mot de Commandement; l'unité peut voir les ennemis invisibles.

Immunité aux Projectiles: Les unités ne sont pas affectées par les attaques de projectiles (arcs).

Immunité aux Sortilèges: Les unités ne sont pas affectées par les sortilèges quels qu'ils soient ou les attaques magiques à distance.

Invisibilité: L'adversaire se voit donner une pénalité de 1 point à sa chance de toucher (c.-à-d. qu'il a -10% de chances de réussite); Immunité aux attaques à distance, sauf si l'attaquant se trouve dans une case adjacente.

*Jeteur de Sorts: Les unités peuvent jeter des sorts en cours de combat sans faire appel aux réserves du sorcier. Chaque niveau de jeteur de sort donne au héros 5 points d'aptitude au lancement de sortilèges par niveau d'expérience. Le héros augmente l'aptitude au lancement de sortilèges du sorcier de la moitié de ses points d'aptitude s'il se trouve sur la même case que la forteresse enchantée (voir **Lancement de Sortilèges**).

*Légendaire: Le héros rajoute 1 point à la célébrité du sorcier pour tous les trois niveaux d'expérience qu'il possède. Augmente la fréquence et la force des mercenaires qui approchent le sorcier, tout en faisant diminuer leurs honoraires!

Longue portée: Les attaques avec projectiles à longue portée ne sont pas pénalisées de plus de 1 point (voir **Attaques à Distance**).

*Maîtrise des Prières: Augmente les statistiques de résistance de toutes les unités sur le champ de bataille de 1 point (10%) par niveau d'expérience. Seul s'applique le meilleur niveau de Maîtrise des Prières ou de Résistance à Tout.

Maîtrise des Armes: Ajoute 2 points d'expérience par tour (par niveau d'expérience du héros) à toutes les unités (à l'exception des autres héros) dans le même groupe que le héros, à la fin de chaque tour.

*Maîtrise des Lames: Augmente les chances de réussite de toutes les attaques de 1 point (c.-à-d. 10%) tous les deux niveaux d'expérience.

*Meneur d'hommes: Augmente la puissance d'attaque rapprochée de 1 point tous les 3 niveaux d'expérience du héros à toutes les unités normales sur le champ de

du chaos qui était autrefois normales ne bénéficient pas de ce bonus! Seul le bonus de Meneur d'Hommes le plus élevé s'applique.

*Noble: Pas de coût d'entretien. Donne 10 pièces d'or par tour au sorcier.

Premier Coup: Lorsque l'unité attaque, endommage l'adversaire avant les attaques rapprochées, mais après les attaques par le regard.

Provoque la Peur: Au combat rapproché, les opposants sont parfois tellement terrorisés qu'ils en deviennent paralysés; la probabilité de ce résultat dépend de la résistance (croix) du défenseur.

*Puissance: Augmente de 1 niveau d'expérience la puissance d'attaque rapprochée (épées).

*Puissance Arcane: Augmente la puissance d'attaque à distance magique de 1 unité par niveau d'expérience du héros.

Purification: Aptitude à éliminer (nettoyer) la corruption d'une case. La purification nécessite 4 tours.

Reconnaissance: Augmente du niveau de l'aptitude la distance à laquelle l'unité peut voir les terres. Les unités volantes ont habituellement un niveau de reconnaissance de 2, les autres ont un niveau de 1.

Regard de Mort: Avant de s'engager dans un combat rapproché (offensif ou défensif), chaque adversaire doit résister au Regard de Mort ou mourir. S'il est tué, l'adversaire n'a pas la possibilité de contre-attaquer.

Regard de Pierre: Avant d'engager le combat rapproché (en attaque comme en défense), les personnages adverses doivent résister sous peine d'êtres transformés en pierre. Les personnages pétrifiés avant le début du combat ne peuvent pas contre-attaquer.

Regard Funeste: Avant d'engager le combat rapproché (offensif ou défensif), une unité ennemie subit automatiquement des dommages égaux à la puissance du regard, sans aucune défense possible. Si les adversaires sont tués par le regard, il n'ont pas la possibilité de contre-attaquer.

Régénération: L'unité récupère une unité de frappe (cœur) par phase de combat et, immédiatement après le combat, guérit complètement. Si le parti de l'unité a remporté la victoire, l'unité revient à la vie (en retrouvant tous ses attributs) si elle avait été détruite durant le combat. Si c'est l'adversaire qui gagne, cependant, elle reste morte.

Résistance à Tout: Augmente du niveau bonus de l'aptitude la résistance (croix) de toutes les unités alliées durant les combats. Seul s'applique le meilleur bonus de "Maîtrise des Prières" ou de "Résistance à Tout".

*Sage: Augmente les points de recherche du sorcier de 3 niveaux d'expérience.

Saint Bonus: Augmente la puissance d'attaque (épées), de défense (boucliers) et de résistance (croix) de toutes les unités alliées lors des combats d'un niveau bonus de

saint bonus; seuls les Saints Bonus les plus élevés sont pris en compte.

Souffle Ardent: Avant d'engager le combat rapproché (en attaque seulement!), les adversaires doivent résister au Souffle ardent. Les adversaires qui y succombent ne peuvent pas contre-attaquer.

Téléportation: Les unités peuvent se rendre sur n'importe quelle case libre sur la carte des combats contre un coût de 2 points de mouvement.

Toile: Piège les unités ennemies. Il leur sera nécessaire, pour s'échapper de la toile, de casser cette dernière en lui infligeant l'équivalent de 12 points d'endommagement de combat rapproché. Les créatures qui ont été piégées par une toile ne peuvent plus voler jusqu'à la fin de la bataille. Cette aptitude peut s'utiliser une fois par combat.

Toucher de Mort: Immédiatement après avoir engagé un combat rapproché (offensif ou défensif), un personnage adverse par créature dotée du Toucher de Mort doit résister au Toucher ou mourir instantanément.

Toucher de Pierre: Oblige l'unité ennemie à résister sous peine d'être transformée en pierre (par une créature dotée du Toucher de Pierre) en plus des autres attaques rapprochées. Les attaques par toucher se produisent au cours des combats, mais leurs effets sont retardés jusqu'à la fin de la bataille; les unités pétrifiées peuvent donc contre-attaquer.

Union avec les nodes: Permet aux esprits gardiens et aux esprits magiques de s'unir avec les nodes magiques, de manière à pouvoir transmettre leur pouvoir à votre sorcier.

Voyage Inter-dimensionnel: Les unités peuvent se déplacer à volonté entre les dimensions (Arcanus et Myrror).

Les Objets

Il vous est possible de visualiser les objets que vous avez en votre possession en appelant l'écran Objets à partir de l'écran Armées. Pour voir un article, cliquez sur son image. Les objets peuvent être employés par les héros (ils sont placés dans des emplacements situés à côté du portrait du héros sur l'écran articles) ou détruits (cliquez l'objet sur l'enclume de l'écran articles pour libérer leur mana (voir **OBJETS**).

Il existe plusieurs façons d'acquérir des objets: les récupérer dans les antres des créatures et les anciennes ruines, se les procurer auprès des marchands, ou jeter les sorts arcanes ensorcellement d'article ou création d'objet.

LES MARCHANDS

De temps à autre, des marchands errants vous proposeront d'acheter des objets puissants. Si vous acceptez (cliquez sur "oui"), l'or nécessaire à l'achat sera soustrait de votre trésor (réserves d'or). Vous passerez alors à l'écran Objets (voir **Objets**) avec le nouvel objet, de façon à pouvoir le remettre au héros approprié ou le stocker dans les caves de votre forteresse. Souvenez-vous qu'un sorcier doté de Charisme (voir **Aptitudes Particulières**) obtient une importante réduction sur le prix des marchandises.

CREATION D'OBJETS

Une fois que votre sorcier aura appris les sortilèges arcanes ensorcellement ou création d'objet, vous pourrez commencer à fabriquer des articles magiques pour vos héros! Notez que ces deux sortilèges se distinguent par la puissance des ensorcellements emprisonnés dans l'objet; les objets fabriqués au moyen de création d'objet sont potentiellement plus puissants que ceux utilisant ensorcellement d'objets. (Seuls des ensorcellements d'une valeur inférieure ou égale à 200 unités de mana pièce peuvent être placés dans un objet utilisant ensorcellement d'objet. Création d'objet vous permet d'utiliser des ensorcellements de n'importe quelle valeur).

Pour lancer la fabrication d'un objet, jetez le sort ensorcellement d'article ou création d'objet (cliquez sur le nom du sortilège dans votre livre de sortilèges). Vous passez alors à l'écran de création d'objet.

Vous pouvez maintenant choisir le type d'objet que vous souhaitez fabriquer. Notez que tous les objets ne peuvent pas tenir tous les enchantements (voir le tableau ci-dessous pour de plus amples détails). Les articles possibles comprennent les armes (arc, hache, masse, épée, bâton ou baguette), les armures (côte de mailles, cuirasse ou bouclier) et des articles divers (manteau, gant, barre, orbe, pendentif ou bague).

Pour choisir un article, cliquez sur le bouton portant le nom du type d'article, puis, passez en revue les images au moyen des flèches du coin supérieur gauche de l'écran de création d'objets (en cliquant) jusqu'à ce que vous soyez satisfait(e) de l'apparence de votre type d'article. Notez que l'article lui-même (sans aucun ensorcellement) possède un prix de base en mana, qui est indiqué au coin inférieur droit de l'écran. Si vous changez d'article après avoir commencé à choisir les ensorcellements à inclure dans votre objet, tous les ensorcellements "illégaux" disparaîtront.

Le type d'ensorcellement que vous pouvez ajouter à votre article est indiqué. Effectuez votre choix. Vous pouvez placer jusqu'à quatre ensorcellements dans un objet. Il vous est possible de retirer les ensorcellements déjà sélectionnés (ceux qui apparaissent en surbrillance) en cliquant à nouveau sur leur nom. Notez que le coût (en mana) de "lancement" ou de création d'un objet - qui apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran - augmente au fur et à mesure que vous rajoutez des ensorcellements. N'oubliez pas que les bonus offensifs et défensifs (augmentation de la puissance ou de la précision d'attaque et augmentation du niveau de défense) coûtent deux fois plus cher lorsqu'ils sont placés dans des articles divers que lorsqu'ils sont placés dans des armes ou des armures!

Tous les ensorcellements emprisonnés dans les objets sont permanents, ne peuvent pas être révoqués et ne nécessitent aucun entretien!

Les ensorcellements pouvant être placés dans un article sont de 5 types: offensifs non magiques, défensifs non magiques, de mouvement, de magie générale et spécifiques aux sortilèges:

- Offensifs non magiques: ces ensorcellements comprennent les bonus de frappe (à 10% par point) ou les bonus de puissance d'attaque (épées). Ils s'appliquent au héros qui manie l'objet.

• Défensifs non magiques: ces ensorcellements comprennent les bonus de défense (boucliers) et de résistance (croix). Ils viennent s'ajouter aux points de défense et de résistance du héros.
• De mouvement: ces ensorcellements augmentent la vitesse de combat et de déplacement sur les terres du héros qui porte l'article.
• De magie générale: ces ensorcellements comprennent

a) Aptitude aux Sortilèges: ces ensorcellements peuvent augmenter d'un nombre de points donné l'aptitude au lancement de sortilèges du héros.

b) Emprisonnement de Sortilège: emprisonnent le nombre donné de sorts de combat (pouvant être jetés en cours de combat par le héros qui porte l'article) dans l'objet. Votre sorcier doit déjà connaître un sortilège de combat pour pouvoir l'emprisonner dans un objet. Le coût d'emprisonnement d'un sortilège est lié à son coût de lancement.

c) Economie de Sortilège: diminuent les facultés de résistance de la cible (son "nombre de croix" diminue de la quantité spécifiée) aux sorts suivants jetés par le héros qui manie l'objet.

• Spécifiques aux Sortilèges: ces ensorcellements sont similaires ou équivalents aux sortilèges du même nom.

Le **Tableau K** de l'**Appendice** donne la liste des ensorcellements (autres que ceux spécifiques aux sortilèges) pouvant être placés dans différents articles. Leur niveau maximum est indiqué. Tous les niveaux inférieurs à ceux donnés par le tableau peuvent également être emprisonnés dans l'article. Par exemple, si, dans la colonne Attaque, vous voyez +6, cela signifie que vous pouvez ensorceler l'article par un bonus de puissance d'attaque de +1, +2, +3, +4, +5 et +6. L'article permet alors à celui qui le manie de bénéficier du bonus d'attaque choisi; les épées supplémentaires apparaissent également dans la fenêtre de statistiques des unités du héros.

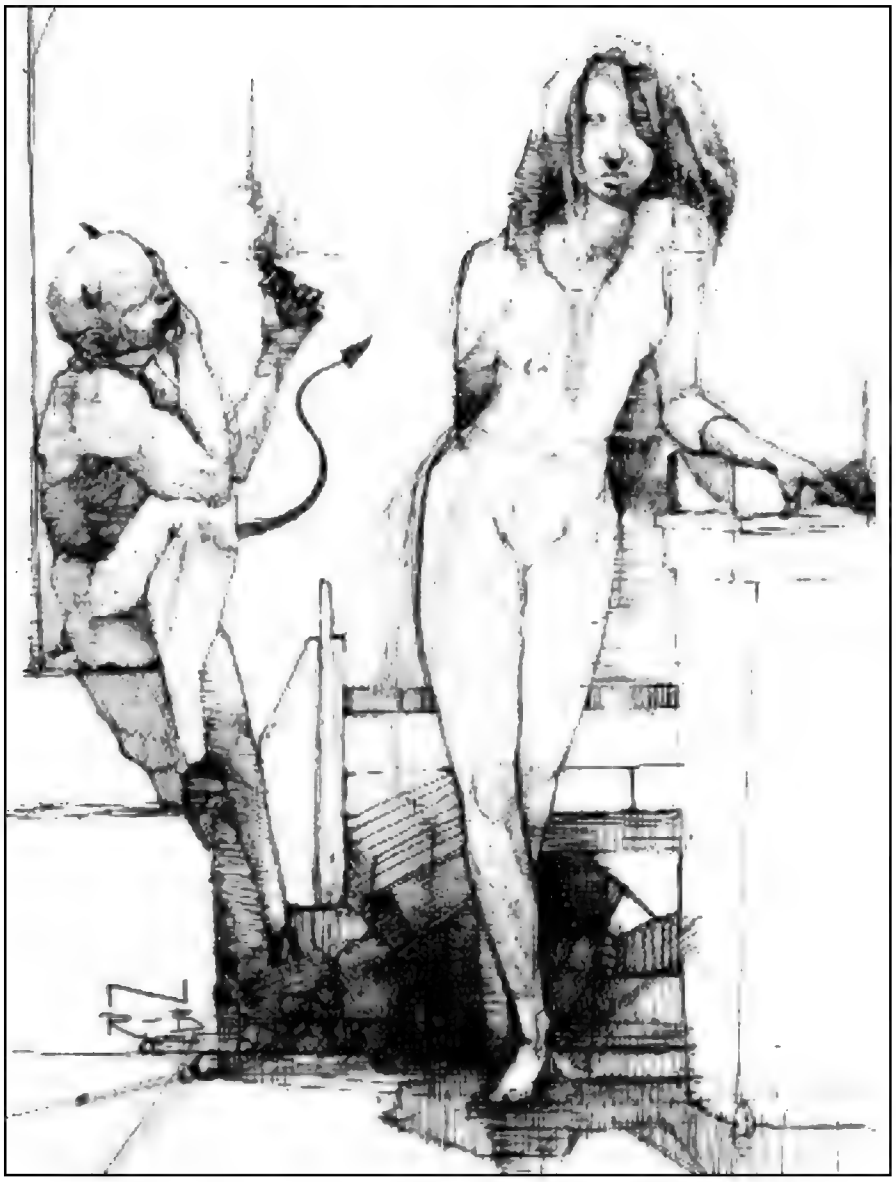
Le **Tableau L** de l'**Appendice** donne la liste des sortilèges qui peuvent être emprisonnés dans différents articles. Pour placer un sortilège dans un article, il vous faut posséder suffisamment de connaissances (livres de sortilèges) du type de magie concerné. Le tableau est divisé selon les différents types de magie connus, c'est-à-dire que, par exemple, tous les ensorcellements nécessitant des rangs de magie de vie apparaissent ensemble. Tous les articles ne peuvent pas contenir tous les sortilèges et le tableau donne des informations appropriées à cet effet.

La règle, pour les ensorcellements spécifiques aux sortilèges, est que les sortilèges possédant des propriétés défensives ou qui augmentent certains attributs transmettent ces même propriétés au porteur de l'article. Les sortilèges de nature offensive (armes) exercent leur effet lorsque le porteur de l'article attaque un adversaire. Sauf indication contraire, les ensorcellements exercent exactement les

mêmes effets que les sortilèges du même nom. Seul les sortilèges spécifiquement donnés par le tableau peuvent être placés dans les objets mentionnés.

Après avoir choisi l'ensorcellement que vous souhaitez placer dans votre objet, vous pouvez cliquer sur "OK" pour commencer à fabriquer l'objet en question. La durée de temps nécessaire à la création ("lancement") de l'objet dépend de son coût en mana, de l'aptitude de votre sorcier au lancement de sortilèges et de vos revenus en mana par tour. Notez que la création d'articles très puissants peut être extrêmement coûteuse et prendre très longtemps! création d'objet et ensorcellement d'objet peuvent être interrompus comme les sortilèges normaux, en cliquant sur leur nom dans le livre de sortilèges (pour accéder au livre de sortilèges, cliquez sur le bouton "sorts" de l'écran de mouvement principal).

Combat et Lancement de Sortilèges

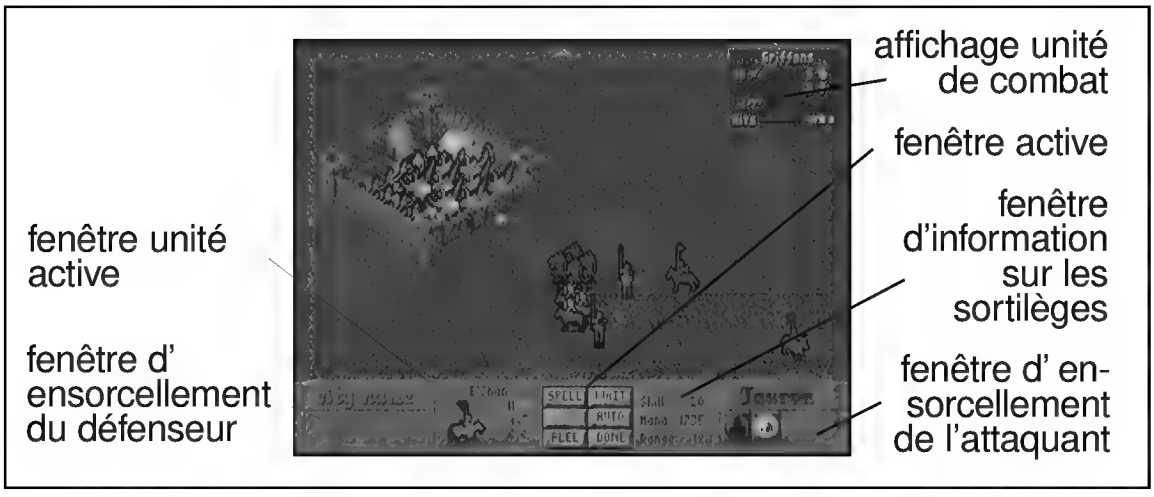


Il est maintenant temps de se concentrer sur les aspects plus terre à terre de Master of Magic! Afin de conquérir les mondes, votre sorcier devra engager des combats et jeter nombre de sorts. Bien que vous puissiez éviter les combats en choisissant l'option de combat stratégique uniquement lors de la définition des paramètres de jeu (voir Paramètres), il n'est pas possible d'éviter d'avoir à apprendre au moins quelques sortilèges, mêmes rudimentaires! La section qui suit devrait vous aider à vous y retrouver, tant dans les combats que dans le lancement de sortilèges.

Le Combat

Le combat commence lorsque les armées de votre sorcier pénètrent dans une case de carte occupée par des créatures ou des troupes ennemies, ou lorsque des troupes ennemies mettent le pied sur des cases occupées par vos unités.

Avant de pénétrer sur une case occupée par des troupes ennemies, vous souhaiterez peut-être les examiner. Pour cela, cliquez à droite sur le groupe d'unités ennemies dans la vue du mouvement principal. Une fenêtre liste des unités apparaît, qui donne une ligne de description de toutes les unités du groupe. Les unités ennemies utilisent les mêmes icônes statistiques que les vôtres. Vous pouvez donc voir leur puissance d'attaque rapprochée et à distance, leurs points de défense et de frappe, leur vitesse et leurs types de mouvements (voir **Informations Fondamentales sur les Unités** et **Tableau des Types de Mouvements de Base**). Si vous vous apprêtez à envahir une ville neutre ou ennemie, vous pouvez déterminer le nombre et le type des troupes ennemies en cliquant à droite sur la case de la ville sur la vue du mouvement principal (voir Impérialisme). Enfin, lorsque vous amenez vos troupes sur une case contenant des antres de créatures, des nodes magiques non contrôlées, ou toutes autres structures similaires, il vous est toujours donné une indication sur le type d'adversaire auquel vous aurez affaire si vous pénétrez sur la case en question. Vous pouvez ainsi décider si votre unité est prête ou non à répondre à cette gageure particulière - avant d'engager le combat.



Si vous décidez d'engager les hostilités (ou si des troupes ennemies pénètrent sur l'une de vos cases), le combat commence.

Le combat se déroule sur une grille, les deux armées étant arrangées en formation carrée de chaque côté du champ de bataille. Le défenseur déplace l'une ou plusieurs de ses unités en premier. L'attaquant effectue son mouvement ensuite, et les armées jouent ensuite à tour de rôle jusqu'à la victoire de l'un des adversaires (et la mort de l'autre). La seule exception à la règle étant que si, pour une raison quelle qu'elle soit, le combat n'est pas terminé au bout de 50 tours (pour chaque côté), l'ordinateur y met fin et les envahisseurs survivants retournent sur la case qu'ils occupaient avant le début de la bataille.

Toutes les actions (mouvements, attaques, lancements de sortilèges, etc.) sur l'écran de combat s'effectuent en cliquant sur les cases, les unités ou les boutons appropriés.

Au-dessous de la grille de combat (le champ de bataille) se trouvent deux fenêtres d'ensorcellement: celle de gauche correspond au défenseur (il peut s'agir d'une ville neutre, d'une node, d'un sorcier ennemi, etc.) et celle de droite à l'attaquant. Les ensorcellements de combat actifs pour un côté ou l'autre (tels que obscurité - ou lumière puissance 2 - sont indiqués dans ces fenêtres.

Entre les deux fenêtres d'ensorcellement se trouvent trois zones: la fenêtre d'information sur les sortilèges, la fenêtre Action et la fenêtre Unité active.

La fenêtre d'information sur les sortilèges affiche des informations statistiques sur les aptitudes au lancement de sortilèges de votre sorcier pour le combat en cours.

- Aptitude est la quantité totale de mana que votre sorcier peut utiliser pour jeter des sorts durant cette bataille.
- Mana donne les réserves de pouvoir magique de votre sorcier.
- Distance est un modificateur de distance portant sur le coût de lancement des sortilèges dans des combats éloignés de la forteresse enchantée de votre sorcier (voir **Sortilèges durant les Combats**).

La fenêtre Action contient six boutons permettant de choisir des actions autres que les mouvements et l'attaque.

- Le bouton "sort" vous permet (ainsi qu'aux unités pouvant jeter des sorts) de jeter des sorts en cours de combat (voir **Sortilèges durant les Combats**).
- Le bouton "info" vous fournit d'importantes informations sur tout ce qui pourrait affecter le déroulement de la bataille, y compris les ensorcellements sur les terres (tels que Croisade, les ensorcellements sur les villes et les nodes).
- Le bouton "fuite" permet à votre armée de tenter de prendre la fuite. Les unités en fuite (à l'exception des héros) ont 50% de chances de mourir durant l'opération; les héros y sont immunisés. Notez que les unités en défense qui fuient le combat

cherchent à pénétrer sur une case non occupée; si elles n'en trouvent pas, elles meurent (héros compris).

- Le bouton "auto" donne le contrôle du champ de bataille à l'ordinateur, qui déplace toutes vos unités pour vous et prend les décisions à votre place.
- Le bouton "attendre" passe à l'unité suivante de votre armée qui est en mesure de se déplacer.
- Le bouton "terminé" met fin au tour de l'unité. Elle ne pourra être réactivée durant ce tour qu'en cliquant sur son image sur l'écran de combat.

La fenêtre unité active vous donne des informations sur l'unité actuellement active (sa case est entourée de rouge sur la grille de combat). De petits symboles accompagnés de chiffres apparaissent à côté de l'image de l'unité. Ces symboles représentent la puissance d'attaque rapprochée (épées), d'attaque à distance (arcs, boules de feu ou rochers respectivement pour les armes à projectiles, les armes magiques à distance et les rochers, selon le type d'arme à distance de l'unité) et les points de mouvement restants (ailes ou bottes selon que l'unité vole ou non).

De plus, une barre d'endommagement apparaît au bas de l'image de l'unité active. Lorsque cette barre est verte, cela signifie que l'unité possède encore les deux tiers ou plus de sa puissance totale (la somme de tous les points de frappe des personnages de l'unité). Lorsque la barre est jaune, l'unité possède encore entre 1/3 et 2/3 de ses points de frappe. Enfin, si la barre devient rouge, cela signifie que l'unité est sévèrement blessée et conserve moins de 1/3 de ses points de frappe!

Pour activer une unité, cliquez à droite sur son image tridimensionnelle sur la grille de combat. Il est également possible de passer en revue toutes les unités alliées qui possèdent encore des points de mouvement (en les activant au fur et à mesure que vous les faites défiler) en cliquant sur le bouton "attendre".

Notez que lorsque vous faites passer le curseur de la souris sur les cases de la grille de combat, ils apparaissent entourés de bleu. Les cases qui ne sont pas valides comme cibles pour les actions des unités actives font apparaître un "X" rouge lorsque vous passez la souris dessus. Les cases valides pour les actions de l'unité (attaque ou mouvement) affichent des symboles différents (décrits dans les sections qui suivent). Cliquez à droite sur une unité amie ou ennemie pour faire apparaître sa fenêtre de statistiques des unités (voir **Unités Normales**).

Enfin, si vous avez cliqué sur le bouton d'informations supplémentaires sur les unités dans votre fenêtre des paramètres de jeu (voir **Paramètres**), vous pouvez voir un affichage d'unité de combat ouvert dans le coin supérieur droit de l'écran de combat. Il est possible d'ouvrir et de fermer cette fenêtre en tapant "I" au clavier. L'affichage d'unité de combat contient certaines informations utiles au cours de la bataille, y compris le nombre de munitions restantes pour l'unité active, et le niveau de mana et de santé du personnage "exposé" de l'unité active.

LES MOUVEMENTS

Chaque unité se déplace dans la limite de ses points de mouvement par tour de combat. Une attaque nécessite la moitié des points de mouvements de l'unité, tandis que le déplacement sur le champ de bataille nécessite un point de mouvement par case sur la plupart des types de terrain. Les exceptions à cette règle sont indiquées dans le tableau ci-dessous.

Pour déplacer une unité active (voir la section ci-dessus), faites passer le curseur de la souris sur les cases vides du champ de bataille jusqu'à ce que le curseur prenne l'apparence d'une petite botte ailée. Toutes les cases sur lesquelles apparaît ce signe sont des destinations possibles pour l'unité active. Pour déplacer votre unité jusqu'à une case spécifique (valide, c.-à-d. où apparaît la botte ailée), cliquez sur la case en question.

Le tour de l'unité est terminé lorsqu'il ne lui reste plus de points de mouve-ment (ou lorsque vous cliquez sur le bouton "terminé" de la fenêtre action).

Mouvements de Combat et Terrains

Tout terrain non porté dans ce tableau coûte un point de mouvement par case

Terrain	Points de mouvement par case
Villes	1/2
Collines	2
Rivières	2
Routes	1/2
Pistes	2
Arbres	2

ATTAQUES RAPPROCHEES

Les attaques rapprochées se déclenchent en amenant une unité active sur une case adjacente à une unité ennemie. Ensuite, cliquez sur l'unité ennemie (le curseur de la souris prend l'apparence de deux épées croisées) pour attaquer. Les principes fondamentaux de l'attaque et de la défense rapprochées sont décrits dans les sections **Puissance Rapprochée** et **Défense.** En gros, lorsque quelqu'un frappe quelqu'un d'autre, le défenseur frappe en retour, et l'attaque et la réponse se résolvent simultanément. Seules exceptions: les attaques par souffle, par regard, les jets d'armes à lancer et les unités disposant de l'aptitude de premier coup (voir Aptitudes Particulières des Unités) portent leur coup avant le déclenchement du combat régulier. Certains personnages des unités, voire des unités entières, peuvent être décimés par ces attaques - avant même d'avoir la possibilité de contre-attaquer.

La seule restriction du combat rapproché est que le seul moyen pour les unités non volantes de pouvoir lancer une attaque rapprochée contre les unités volantes

consiste à employer les attaques par souffle, par regard, les jets d'armes à lancer - depuis une case adjacente. Les attaques rapprochées normales ne peuvent pas être lancées par des unités non volantes contre des unités volantes. Cependant, une fois qu'une unité a lancé une attaque par souffle, par regard ou par jet d'arme à lancer contre une unité volante, cette dernière se met en colère, descend, et force l'attaquant à engager un combat rapproché normal. Voir les types d'attaques dans l'Appendice.

Exemple de Combat Rapproché

Au cours de votre tour de combat, votre unité de basilics se trouve à côté d'une unité ennemie d'elfes seigneurs possédant un niveau d'expérience normal (une épée et une croix supplémentaire à leur aptitude de départ). Notez que les unités fantastiques (invoquées) ne gagnent jamais en expérience. Les basilics et les elfes seigneurs n'ont subi aucun endommagement; ils ne bénéficient pas d'ensorcellements et le champ de bataille n'est pas ensorcelé non plus. Vous êtes déterminé à faire attaquer ces elfes seigneurs par vos basilics. Après avoir placé le curseur sur les elfes seigneurs pour faire apparaître les épées croisées, cliquez-leur dessus pour engager le combat. Dès que vous cliquez, les événements suivants se produisent:

Les attaques du regard trouvent leur résolution avant le début des attaques rapprochées normales. Puisque les basilics sont dotés de l'aptitude du Regard de Pierre, cette attaque est résolue avant le combat rapproché. Chacun des quatre personnages de l'unité d'elfes seigneurs doit se soumettre à un tirage de survie en retour de votre Regard de Pierre sous peine d'être transformé en pierre (éliminé). Les elfes seigneurs sont dotés d'une fantastique capacité de résistance de 9 (ils naissent avec 9 croix dans leurs statistiques). Le Regard de Pierre des basilics possède un modificateur d'économie de -1, ce qui ramène la résistance des elfes seigneurs à 8. Puisque ces derniers ont un niveau d'expérience "régulier", ils obtiennent une croix supplémentaire, ce qui leur donne un total de 9. Chaque croix augmente les chances de résistance aux sortilèges et aux attaques de magie spéciale (telles que le Regard de Pierre des basilics) de 10%. Avec 9 croix, chacun des quatre elfes seigneurs a 90% de chances de résister à l'attaque du regard. Malheureusement pour les elfes, l'un d'entre eux succombe. Son personnage est retiré de l'unité et la barre d'endommagement de cette dernière tourne au vert et descend jusqu'aux 3/4 de sa longueur (pour refléter la perte de ce personnage du groupe).

Les deux unités se mesurent maintenant en combat rapproché simultanément - ce qui signifie que les résultats des efforts des uns et des autres s'appliquent en même temps (tout personnage détruit au cours de cet échange simultané inflige le plus de dommages possible à l'ennemi avant d'être éliminé du jeu). Calculons d'abord les résultats de l'attaque des basilics contre les trois elfes seigneurs restants.

Les basilics ont une puissance d'attaque rapprochée de 15 (15 épées dans leurs statistiques). L'ordinateur fait donc "rouler le dé" 15 fois, avec, à chaque fois, 30% de chances de réussite. Avec un peu de chance, les basilics parviennent ainsi à toucher 5 fois. Les elfes seigneurs, en réponse, ont une puissance de défense de 4 chacun (chaque personnage possède 4 boucliers dans ses statistiques). Le premier elfe seigneur avance donc pour défendre son unité contre les 5 coups des basilics. L'ordinateur fait rouler le dé 4 fois (une fois par bouclier), avec, à chaque fois, 30% de chances de parer le coup. Malheureusement, il échoue totalement et les 5 coups sont marqués contre l'elfe. Puisque chaque personnage elfe ne possède que trois points de frappe (3 cœurs dans ses statistiques), il est tué et les deux coups restants sont appliqués à l'elfe suivant. Ce personnage utilise de la même manière ses icônes boucliers, l'ordinateur faisant rouler les dés 4 fois, avec 30% de chances d'arrêter les coups. Plus chanceux que le personnage précédent, celui-ci parvient à arrêter un coup et subit les autres. C'est ainsi que, après cet échange rapproché, il ne reste plus que deux elfes seigneurs dans cette unité, le défenseur ayant déjà subi un coup (l'un de ses trois cœurs apparaît déjà en gris sombre).

Avant d'appliquer ces résultats dévastateurs aux elfes seigneurs, l'ordinateur leur permet cependant de contre-attaquer. Chaque elfe seigneur possède une puissance d'attaque (épées) de 6 points (5 pour leur valeur de départ + 1 pour leur statut de "réguliers"). Les trois personnages de l'unité elfe portent donc un total de 18 coups d'attaque sur les basilics. Comme toutes les unités, les elfes seigneurs ont 30% de chances de réussite, mais ils possèdent une aptitude particulière qui leur donne +2 de bonus de frappe, ce qui augmente leurs chances de 20% (10% par point bonus) et donc une chance de 50% de réussite pour chacun de leurs 18 coups!

Les elfes seigneurs sont chanceux et parviennent à toucher 13 fois. Les basilics, eux, ont une puissance de défense de 4 (boucliers). Cependant, les elfes seigneurs possédant également l'aptitude particulière anti-cuirasse, les créatures qui cherchent à parer leurs coups ne peuvent utiliser que la moitié de leurs boucliers arrondie au chiffre inférieur. Les basilics ne peuvent utiliser que 2 points de défense, chacun avec une chance de 30% de réussite. Ils subissent, malheureusement, les 13 coups, ce qui ramène leur puissance totale de 30 coups (cœurs) à 17. Les pertes sont maintenant appliquées des deux côtés. La barre d'endommagement des elfes seigneurs a viré au jaune et a perdu plus de la moitié de sa valeur (puisque l'unité a perdu deux personnages et que l'un des personnages restants a déjà perdu un cœur); la barre d'endommagement des basilics est également jaune, mais plus qu'à moitié pleine (puisque l'unité a subi 13 points d'endommagement sur ses 30 points de frappe).

Puisque qu'il reste encore la moitié de ses points de mouvement à votre unité (les attaques rapprochées et par projectile n'utilisent que la moitié des points de

mouvement de l'unité), vous placez à nouveau le curseur aux épées croisées sur les elfes seigneurs, car vous pensez que vos basilics blessés peuvent achever les deux adversaires survivants. Après avoir échoué une seconde fois dans votre tentative d'attaque du regard - encore ces 90% de résistance! - le combat rapproché reprend.

Sans se sentir affectées par les blessures des personnages survivants (les cœurs en gris sombre dans leurs statistiques), les deux unités attaquent à corps perdu. Les basilics lancent encore leurs 15 attaques (épées), avec à nouveau 30% de chances de réussite; cette fois-ci, ils ne touchent que 3 fois. Le premier elfe seigneur (celui à qui il ne reste que 2 cœurs sur 3), tire ses 4 défenses (boucliers), chacune avec 30% de chance de parer le coup, et échoue lamentablement. 2 de vos coups servent donc à détruire ce personnage, et le dernier coup vient s'opposer à la défense du dernier elfe seigneur. Ce dernier parvient à arrêter votre coup. Le dernier elfe seigneur n'est pas blessé, mais sa barre d'endommagement passe au rouge, ce qui indique qu'il ne reste plus à l'unité que 25% de ses points de frappe.

Avant de comptabiliser les pertes, cependant, les elfes seigneurs contre-attaquent les basilics. Ils effectuent chacun 6 attaques, pour un total de 12, avec 50% de chances de réussite, comme auparavant. La chance leur sourit encore, puisqu'ils marquent 8 points contre vos basilics blessés. Avec ces deux tentatives de défense, les basilics parviennent à arrêter un coup, 7 coups leur sont donc appliqués et 7 cœurs de plus passent en gris sombre. Avec un endommagement de 20 points, les basilics n'ont plus que 10 points de frappe, leur barre d'endommagement vire donc au rouge et n'est plus remplie qu'au 1/3. Le symbole rouge représente l'endommagement que vos basilics peuvent subir avant de mourir.

Notez que, bien que les elfes seigneurs soient dotés de l'aptitude de Premier Coup, celle-ci ne peut être utilisée que lorsque ce sont eux qui déclenchent l'attaque contre une autre unité (c.-à-d. durant leur tour, en utilisant leurs propres points de mouvement). L'aptitude de Premier Coup ne s'applique pas lorsque l'unité qui en est dotée se défend contre l'attaque rapprochée d'un autre joueur. Cependant, lorsque les elfes seigneurs attaquent les basilics (ce qui se produirait si nous poursuivions notre exemple), les attaques du regard et de Premier Coup se déroulent simultanément. Ainsi, tout elfe seigneur transformé en pierre peut tout de même porter un dernier "coup d'adieu" aux basilics.

Bien entendu, une unité qui a perdu 75% de sa puissance d'attaque et 3 de ses personnages sur 4 préférera peut-être fuir plutôt que de poursuivre l'attaque. Une unité en fuite a 50% de chances de s'en tirer vivante, de récupérer ses cœurs en gris sombre et de "recruter" de nouveaux personnages pour retrouver sa puissance initiale (voir **Taille des Unités et Guérison**).

ATTAQUES A DISTANCE

Pour lancer une attaque à distance, l'unité active doit être en possession d'une arme à distance (projectiles, magie ou rocher, respectivement signalés dans la fenêtre unité active par un arc, une boule de feu ou un rocher) et de quelques munitions. Lorsque l'unité active possède des munitions (ce qui est indiqué par l'affichage unité de combat au coin supérieur droit, voir **Combat**), vous pouvez cliquer sur les unités ennemies pour leur tirer dessus. Le curseur prend la forme d'un petit arc pour les cibles valides pour une attaque à distance. Notez que les unités non volantes peuvent viser les unités volantes si elles se trouvent dans une case adjacente. Les attaques à distances se résolvent de la même manière que les attaques rapprochées (voir Puissance Rapprochée et Défense), mais l'unité visée ne peut pas contre-attaquer, et les chances de toucher une cible à plus de deux cases de distance sont réduites.

La plupart des unités possédant des armes à distance ont un stock limité de munitions (voir **Liste de Toutes les Unités Normales** et **Tableau des Créatures Invoquées**). Lorsqu'elles se trouvent à court de munitions, elles ne peuvent plus effectuer d'attaques à distance. Exceptions à la règle: de nombreuses créatures lanceuses de rochers et les héros jeteurs de sorts qui peuvent "lancer" des attaques magiques pour un coût de 3 unités de mana par attaque jusqu'à ce qu'ils se trouvent à court de pouvoir magique. Notez que, contrairement aux autres attaques à distance, les attaques magiques à distance ne sont pas arrêtées par l'aptitude particulière d'Immunité aux Armes.

Les attaques de projectiles et de rochers perdent de leur puissance en fonction de la distance, sauf si l'unité est dotée de l'aptitude particulière de Longue Distance (voir **Aptitudes Particulières des Unités**). Au fur et à mesure que la distance augmente, ces projectiles se voient attribuer des pénalités portant sur leur valeur de frappe (ils perdent un point de frappe toutes les 2 cases à partir de la troisième case de distance entre l'unité et sa cible). Notez que les attaques magiques à distance ne sont pas soumises à de telles pénalités. L'effet de la distance sur la capacité d'une unité à toucher sa cible est indiqué dans le tableau ci-dessous.

Pénalités pour les Attaques à Distance

Distance entre l'attaquant et sa cible	Pourcentage de Réussite
1-2 cases	30%
3-4 cases	20%
5-6 cases	10%
7 cases ou plus	0%

• Le pourcentage de réussite est de 30% pour toutes les unités, ce tableau indique donc les chances de réussite pour les unités normales. Ce pourcentage peut-être modifié par des sortilèges ou des objets. Par exemple, une unité possédant un

bonus de +1 verra ses chances augmenter de 10% (à condition qu'aucun autre modificateur n'entre en jeu). Ceci signifie qu'une telle unité aura 40% de chances de réussite à 1 ou 2 cases de distance, et 10% de chances de réussite à 7 cases de distance ou plus.

SORTILEGES DURANT LES COMBATS

Durant une bataille, vous pouvez jeter autant de sorts que vos points d'aptitude au lancement de sortilèges ou vos réserves de mana vous le permettent. Un sorcier ne peut jeter que les sorts de combat qu'il a appris. Certains héros jeteurs de sorts possèdent leurs propres livres, ce qui donne au sorcier qui les contrôle accès à des sortilèges qu'il ne connaît pas.

Les sorts jetés durant le combat sont habituellement plus coûteux que s'ils étaient jetés sur les terres. Parce que la base de pouvoir d'un sorcier est située dans sa forteresse enchantée, il est souvent nécessaire pour le sorcier de "transmettre" son pouvoir magique afin d'être à même de l'envoyer depuis sa forteresse jusqu'au champ de bataille. Ce processus de transfert gaspille énormément de mana (excepté pour les sorciers dotés de l'aptitude de Transmission, voir Aptitudes Particulières) et plus le champ de bataille se trouve éloigné de la forteresse enchantée, plus le lancement de sortilèges de combat revient cher. Les règles fondamentales sont les suivantes: 1) lorsque les batailles se déroulent à moins de cinq cases de distance de la forteresse enchantée, les sortilèges de combat coûtent le prix normal et 2) le prix maximum d'un sortilège de combat est de trois fois son prix normal. Le coefficient multiplicateur pour les sortilèges de combat est indiqué dans la fenêtre d'informations Sortilège (voir Combat) à côté du mot "distance". Par exemple: une distance de 1x (multiplié par 1) signifie que le lancement ne vous coûte pas plus de mana qu'à l'ordinaire. Si le coefficient est de 2x (multiplié par 2), vous réduisez les points d'aptitude pour cette bataille de la valeur du sortilège en mana, mais vous devez tirer le double de mana de vos réserves, en raison de la pénalité de distance qui représente la quantité de mana gaspillée par le transfert.

L'aptitude d'un sorcier au lancement de sortilèges limite la quantité de pouvoir magique qu'il est capable d'utiliser pour jeter des sorts de combat. Cependant, la quantité supplémentaire de mana nécessaire en raison de la distance entre le champ de bataille et la forteresse enchantée ne rentre pas en ligne de compte dans le calcul de cette limite (elle compte simplement comme pénalité devant être retirée des réserves de mana).

Pour jeter un sort en cours de combat, cliquez sur le bouton "sorts" (voir **Lancement au cours d'un Combat**). Notez que les sorciers ne peuvent jeter qu'un seul sort par tour de combat! Une liste des sortilèges disponibles apparaît alors. Le nombre de symboles de couleur au-dessous du nom du sortilège indique le nombre de sorts de ce type pouvant être jetés par le sorcier (ou le héros jeteur de sorts) au

cours de la bataille. Les sorts apparaissant en gris sombre ne peuvent pas être jetés.

La sélection de certains sortilèges a pour effet de faire apparaître une fenêtre qui vous demande si vous souhaitez ajouter du pouvoir magique (en cliquant et tirant la petite bosse de la barre); vous pouvez alors choisir la quantité de mana que vous souhaitez ajouter au sortilège; cette opération peut vous permettre de renforcer les effets du sortilège (attention, cependant, à ne pas tomber à court de mana pour les tours suivants!).

Les héros jeteurs de sorts peuvent utiliser leurs propres réserves de mana et ne sont pas sujets aux pénalités de distance qui s'appliquent aux sorciers. Les héros peuvent jeter leurs propres sorts ou ceux de leur sorcier. Le lancement d'un sortilège utilise tous les points de déplacement restants du héros pour le tour en question (un minimum de 1 point est exigé). La quantité totale de mana dont dispose un héros pour la bataille est égale à son aptitude au lancement de sortilèges (ce nombre apparaît dans la fenêtre de statistiques des unités du héros à côté de l'icône de lancement de sortilèges).

Utilisation des Objets au Combat

Le bouton "sorts" permet également aux héros d'utiliser les objets en leur possession pour jeter des sorts. Cliquer sur ce bouton a pour effet de faire apparaître tous les sortilèges que le héros peut jeter parce qu'il se trouve en possession de certains objets contenant des sortilèges (voir **Objets**). Vous pouvez ensuite "jeter" le sort en question.

LES STRUCTURES QUI INFLUENCENT LE COMBAT

Murailles de la ville

Les murailles de la ville empêchent les créatures non volantes de pénétrer dans cette dernière autrement que par ses portes. Des attaques à distance peuvent être lancées contre les unités de garnison abritées derrière les murailles, mais les défenseurs non volants ont un bonus de +3 ajouté à leurs défenses (boucliers). Les unités volantes ne peuvent pas vraiment se cacher derrière les murailles et sont beaucoup plus exposées aux attaques à distance; elle ne reçoivent donc qu'un bonus de 1 bouclier lorsqu'elles sont "derrière" les murs.

Les unités qui possèdent un Briseur de Murailles (voir **Aptitudes Particulières des Unités**) peuvent systématiquement détruire les murailles des villes, ce qui permet aux attaquants d'accéder plus facilement aux garnisons. De plus, les défenseurs non volants cachés derrière de sections de murailles détruites n'ont qu'un bonus de +1 contre les attaques à distance.

Notez que les murs magiques et les murailles de la ville peuvent coexister. Ils ont également des effets différents (voir **Types de Bâtiments** et le supplément **Livre de**

Sortilèges). Les murs magiques ne peuvent pas être brisés; ils ne peuvent être que révoqués.

Les nodes magiques

Les nodes magiques peuvent affecter le combat de deux manières. Elles peuvent augmenter (de 1) la puissance d'attaque (épées et armes à distance), de défense (boucliers) et de résistance (croix) de toutes les créatures appartenant à leur domaine de magie (par ex., une node naturelle exercerait un effet positif sur toutes les créatures naturelles, telles que les sprites et les basilics) lorsque ces créatures se battent dans la zone contrôlée par la node. Une zone contrôlée par une node est la zone sur laquelle s'étend l'aura qui apparaît lorsqu'un esprit magique ou un esprit gardien s'unit avec la node (voir **Le Pouvoir Magique et les Nodes**). Notez que cet effet se produit toujours, qu'un esprit se soit uni avec la node ou pas (les nodes non contrôlées ont des auras "invisibles").

Les nodes magiques peuvent également interférer avec les sortilèges. Lorsque les combats se déroulent directement sur une node, tous les sortilèges appartenant à un domaine de magie différent de celui de la node ont de forte chances d'être immédiatement révoqués. S'il est révoqué, le sort "part en fumée", mais la mana qui a servi à le jeter n'est pas remboursée. Par exemple, les sorts de magie de sorcellerie jetés au cours de combats sur des nodes de magie de chaos ou de magie naturelle ont de fortes chances d'échouer.

Combat sur l'océan

Les batailles qui se déroulent sur des cases d'océan peuvent avoir des conséquences désastreuses. Seules les unités volantes, navigantes et nageantes peuvent engager ce type de combat. Toutes les unités transportées par une unité navigante (vaisseau) coulent si ce vaisseau est détruit.

APRES LA BATAILLE

Les sections ci-dessous contiennent quelques informations sur la situation après une bataille. En supplément de ces informations, vous pourrez trouver des renseignements sur la façon dont les créatures mortes-vivantes se matérialisent dans **Aptitudes Particulières des Unités**, la formations de telles créatures étant une conséquence potentielle des batailles qui font entrer en jeu des créatures de mort.

Les trésors

Il est possible de récupérer les objets des héros tombés au combat (à moins que ces héros ne soient morts en raison d'un mécanisme les ayant totalement détruits ou bannis - désintégration, bannir, désinvocation et mot sacré). Certains sites, tels que les anciennes ruines et les donjons de sorcellerie, peuvent receler certains trésors (voir **Particularités des Terrains**). Enfin, lorsqu'une ville ennemie est

conquise, le sorcier conquérant obtient comme butin une partie de la réserve d'or du propriétaire précédent.

Endommagement des Villes

Lorsqu'une ville est envahie, il existe une possibilité de destruction de ses citoyens et de ses bâtiments, même si l'assaut est finalement repoussé. Le nombre total de morts et l'étendue de la destruction dépendent de la durée de l'occupation (la durée de la bataille). Des pertes de citoyens et de bâtiments bien plus grandes encore sont subies lorsqu'une ville est conquise par un ennemi. Il existe un important risque de pertes de vies et de bâtiments si les combats se déroulent à l'intérieur même de la ville (ce qui est représenté par un groupe de bâtiments sur les cases de la carte durant le combat) - bien plus grand que si les combats se déroulent à l'extérieur des murs de la ville.

La Forteresse Enchantée

Lorsque la forteresse enchantée d'un sorcier est capturée par un autre sorcier, le sorcier perdant est banni à jamais des mondes d'Arcanus et de Myrror. Ses créatures fantastiques retournent dans leurs domaines de magie (elles quittent le jeu); toutes les autres armées qui obéissaient à ce sorcier se séparent. Toutes les autres villes qui portaient sa couleur deviennent neutres et le sorcier conquérant prend 50% des réserves de mana du perdant. Notez, cependant, que le sorcier conquérant subit des pénalités diplomatiques permanentes dans ses interactions avec les autres sorciers après un tel événement.

La Guérison

Les unités endommagées récupèrent 5% de leurs points de frappe (y compris les bonus apportés par les articles magiques et les ensorcellements) par tour de jeu. Lorsqu'elles se trouvent sur la case d'une ville, les unités récupèrent 10% par tour et, si cette ville possède une guilde d'animistes, le taux passe à 15%. De plus, lorsque l'unité est regroupée avec une ou plusieurs unités dotées de l'aptitude de Guérisseur Naturel (voir Aptitudes Particulières des Unités), ceci rajoute 20% supplémentaires à son taux de guérison (c.-à-d. 25% sur la plupart des cases, 30% dans les villes, 35% dans les villes possédant une guilde d'animistes). Seules les créatures de mort (toutes les créatures de magie de mort et les morts-vivants) ne peuvent pas guérir (à moins de pouvoir effectuer des attaques de Régénération ou de Soustraction de Vie).

Les sortilèges et leur lancement

Les sections ci-dessous décrivent les éléments fondamentaux du lancement de sortilèges dans Master of Magic. Le supplément Livre de Sortilèges contient une liste de référence de tous les sortilèges du jeu.

TYPES DE MAGIE

Les différents types de magie (arcane, de vie, de mort, de chaos, naturelle et de sorcellerie) sont décrits en détails plus haut dans les sections **Choix d'un Sorcier** et **Rangs de Sortilèges.** Pour des informations plus spécifiques, le supplément **Livre de Sortilèges** décrit tous les sortilèges disponibles dans chaque catégorie. De plus, les tableaux de sortilèges par types de magie et par types d'effet permettent une consultation simplifiée.

RARETE DES SORTILEGES

Certains sortilèges sont plus rares que les autres. Les sortilèges peuvent être communs, peu communs, rares et très rares. En général, ce sont les sortilèges les plus rares qui sont les plus puissants, les plus difficiles à rechercher et dont le lancement et l'entretien coûtent le plus cher.

LA RECHERCHE

Un sorcier apprend habituellement de nouveaux sortilèges en les recherchant. Vous pouvez uniquement rechercher les sortilèges de votre bibliothèque de sortilèges. Le contenu de votre bibliothèque dépend du nombre et du type des rangs de sortilèges ("livres"), que vous avez choisis pour votre sorcier avant le début du jeu. A n'importe quel moment du jeu, votre sorcier peut avoir jusqu'à huit sortilèges à rechercher. Au début du jeu, et après que vous ayez trouvé un nouveau sortilège, il vous sera demandé de choisir un nouveau sortilège à rechercher. Une estimation de la durée (en tours) de recherche de ce nouveau sortilège sera indiquée à côté de son nom. Pour choisir un sortilège, cliquez sur son nom.

Si vous ne vous souvenez plus du sortilège que vous êtes en train de rechercher, vous pouvez vous rendre à l'écran récapitulatif de magie (cliquez sur le bouton "magie" de l'écran de mouvement principal) ou consulter les dernières pages de votre livre de sortilège, tenu par le conseiller Apprenti (bouton "info" sur l'écran de mouvement principal) où le sortilège en cours de recherche apparaît en lettres brillantes.

Notez que vous pouvez uniquement chercher des sortilèges (apparaissant dans votre bibliothèque) d'un plus grand degré de rareté dans un domaine de magie donné lorsque vous avez appris (ou êtes à même d'apprendre) tous les sortilèges les plus communs de ce type de magie qui se trouvent dans votre bibliothèque. Par exemple, si vous choisissez un rang de sortilèges de magie de sorcellerie au début du jeu, votre bibliothèque contient trois sortilèges communs et un sortilège peu commun. Le sortilège peu commun n'apparaît dans la liste de vos "sortilèges à rechercher" qu'une fois que les trois sortilèges communs s'y trouvent. Il n'est pas nécessaire, cependant, que vous ayez fini de les apprendre.

La durée d'apprentissage d'un nouveau sortilège apparaît à côté du nom du sortilège sur votre liste de sortilèges disponibles. Pour savoir combien de temps de recherche il vous reste pour les sortilèges en cours d'apprentissage, consultez l'Apprenti. Notez que la durée d'apprentissage d'un nouveau sortilège dépend à la fois de son coût de recherche et de la quantité de pouvoir magique que vous consacrez à la recherche à chaque tour (ce que vous pouvez ajuster au moyen de l'écran récapitulatif de magie). Les sortilèges les plus puissants et les plus rares coûtent généralement plus cher.

Le coût de recherche d'un sortilège est constant et dépend de sa rareté. Les sortilèges communs peuvent coûter entre 20 et 250 points de recherche; les sortilèges peu communs entre 300 et 800; les sortilèges rares entre 880 et 1700. Enfin, tous les sortilèges très rares autres que le sort de maîtrise coûtent entre 1850 et 6000 points de recherche. Les coûts de recherche peuvent être réglés en pouvoir magique tiré des nodes et des autres sources de mana. Ils peuvent également être payés par des points de recherche obtenus auprès d'institutions d'apprentissage telles que les bibliothèques et les universités (voir **Tableau des Types de Bâtiments** et **Recherche de Sortilèges**).

Le sort de maîtrise, qui met fin au jeu (voir **Perdre ou Gagner**), possède un coût de recherche unique. Son coût de base est de 60.000 points de recherche, mais votre sorcier peut soustraire de ce total tous les points de recherche qu'il a dépensés pour l'apprentissage d'autres sortilèges tout au cours du jeu. Seuls comptent les sortilèges que vous avez réellement appris, pas la liste complète des pages de "Recherche de Sortilèges" de votre livre. Si votre sorcier choisit de se spécialiser, et sélectionne plus de 8 livres de sortilèges dans un domaine donné, le prix de base des sortilèges est pris en compte, et non pas le prix réduit que vous avez acquitté (voir **Rangs de Sortilèges**).

LANCEMENT DE SORTILEGES

Pour jeter des sorts sur les terres ou en cours de combat, vous devez d'abord accéder à votre livre de sortilèges. Pour les sorts jetés sur les terres, cliquez sur le bouton "sorts" de l'écran de mouvement principal; en cours de combat, cliquez sur le bouton "sorts".

Une fois que vous avez ouvert votre livre, tous les sortilèges disponibles apparaissent. Vous pouvez tourner les pages du livre en cliquant sur ses coins supérieurs.

Au-dessous de chaque sortilège se trouvent des symboles relatifs au type de magie concerné (une croix égyptienne blanche pour la magie de vie, un crâne noir pour la magie de mort, une boule de feu rouge pour le chaos, un arbre vert pour la magie naturelle et un diamant bleu pour la sorcellerie). Le nombre de symboles au-

dessous du sortilège indique le nombre de tours nécessaires à son lancement sur les terres, ainsi que le nombre de lancements possibles du même sortilège en cours de combat.

Pour choisir un sortilège, cliquez sur son nom. Cliquer à droite a pour effet de faire apparaître sa description.

En dehors des combats, les sortilèges en cours de lancement apparaissent en lettres brillantes, le nombre de symboles sous leur nom correspondant aux tours restants avant que le lancement ne soit terminé.

Lors des lancements sur les terres, cliquer sur un sortilège a pour effet d'interrompre son lancement. Notez que tout le pouvoir magique déjà dépensé sur le sortilège est perdu à jamais. Cliquer sur un nouveau sortilège a également pour effet d'annuler le précédent, mais, cette fois-ci, en le remplaçant par un autre. Dans ce cas, tout le pouvoir magique consacré au premier sortilège est transféré au second; toute quantité de mana restante est perdue.

Pour annuler le lancement d'un sortilège de combat, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton "annuler" qui apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran avant de choisir une cible. Notez que vous pouvez uniquement annuler les sortilèges de combat qui ont des cibles uniques.

Il est impossible de jeter des sorts sans pouvoir magique, et la quantité de pouvoir requise pour le lancement d'un sortilège s'appelle son "coût". Au cours d'un lancement sur les terres, le nombre de symboles au-dessous du nom du sortilège correspond au nombre approximatif de tours requis pour que le lancement soit terminé (basé sur les conditions du moment); au cours d'un combat, le nombre de symboles correspond au nombre de lancements possibles de ce même sortilège durant la bataille, compte tenu des points d'aptitude au lancement de sortilèges restants ou de la quantité de mana demeurant en réserve.

Lorsque vous jetez des sorts sur les terres ou au cours d'un combat, la quantité de mana à votre disposition (par tour de jeu pour rassembler assez de pouvoir magique pour jeter un sort sur les terres, ou par bataille pour un sortilège de combat) est équivalente à votre aptitude au lancement de sortilèges.

On dénombre certains sortilèges, pour la plupart des sortilèges de combat, qui peuvent être renforcés en dépensant une quantité plus importante de pouvoir magique lors de leur lancement. Ces sortilèges peuvent accepter jusqu'à 5 fois leur coût de base (ce qui est, bien entendu, limité par la quantité de mana disponible dans vos réserves ou votre aptitude). Lorsque vous jetez un sort de ce type, une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez choisir la quantité de pouvoir magique que vous souhaitez ajouter. Cliquez et tirez la bosse dans la fenêtre pour choisir la quantité de mana désirée.

Cliquez sur le ruban rouge au bas de votre livre de sortilèges pour le refermer.

Lancement de Sortilèges sur les Terres

Votre livre de sortilèges vous indique uniquement les sorts qu'il vous est possible de jeter sur les terres (pas au combat) lorsque vous cliquez sur le bouton "sorts" de l'écran de mouvement principal. Cliquez sur les cornes des pages pour les faire tourner et effectuez votre choix en cliquant sur le nom du sortilège souhaité. Il n'est possible de jeter à la fois qu'un seul sort sur les terres.

Lors du lancement d'un sortilège sur les terres, vous pouvez choisir autant de tours que vous le désirez pour terminer le lancement. La quantité totale de mana qu'il vous est possible de consacrer à chaque tour à cette opération dépend de votre aptitude au lancement de sortilèges (écran récapitulatif de magie) et de vos réserves de mana. Une fois que vous avez dépensé une quantité équivalente au coût de lancement du sortilège, celui-ci est jeté.

Les héros jeteurs de sorts peuvent vous aider à jeter des sorts sur les terres. A la fin de chaque tour qu'un héros de ce type passe dans votre forteresse enchantée, la moitié de son aptitude de lancement vient s'ajouter à celle de votre sorcier. Ceci lui permet de jeter ses sorts plus rapidement, car il lui est possible de consacrer une plus grande quantité de mana au lancement à chaque tour. La mana provient toujours, cependant, des réserves de votre sorcier (la mana du héros n'est accessible qu'au cours des combats; voir **Lancement de Sortilèges durant les Combats**).

Lancement de Sortilèges durant les Combats

Lorsque vous tentez de jeter un sort au cours d'un combat en sélectionnant le bouton "sorts", il peut vous être demandé de préciser le livre que vous souhaitez utiliser. Ce choix décide de la personne qui jette le sort, votre sorcier ou un héros actif sur le champ de bataille (en supposant que ce héros possède l'aptitude au lancement de sortilèges). Lorsqu'on ne compte aucun héros jeteur de sorts sur le champ de bataille ou lorsqu'un héros de ce type n'est pas présent dans l'unité active, vous ne pouvez choisir vos sortilèges que dans votre propre livre.

Chaque combat vous permet de dépenser une quantité de pouvoir magique égale à votre aptitude au lancement de sortilèges pour influer sur la bataille. Ce pouvoir magique est directement tiré de vos réserves de mana et la taille de vos réserves peut donc limiter la quantité de pouvoir magique à dépenser (dans le cas où vos réserves de mana seraient inférieures à la quantité théorique de pouvoir magique que votre aptitude devrait vous permettre d'utiliser).

L'aptitude de votre sorcier à jeter des sorts pour chaque tour de bataille est complétée par celle des héros jeteurs de sorts présents dans l'unité active (votre sorcier peut jeter des sorts, quelle que soit l'unité active). Ces héros commencent le combat avec une quantité de mana égale à leur aptitude au lancement de sortilèges. Certains

héros possèdent leurs propres livres de sortilèges, qui contiennent des sortilèges spéciaux (en plus de ceux du livre du sorcier qui les contrôle) parmi lesquels ils peuvent choisir des sortilèges de combat.

La mana des héros peut également servir à effectuer des attaques magiques à distance régulières, pour un coup de 3 unités de mana par attaque.

Voir les informations de la section **Sortilèges durant les Combats** pour de plus amples informations.

TYPES ET DUREE DES SORTILEGES

Les sortilèges tombent dans trois catégories distinctes: sortilèges instantanés, ensorcellements et invocations de créatures. La section ci-dessous donne une description rapide de chacun de ces types.

Sortilèges instantanés

Les sorts instantanés voient leurs effets s'appliquer dès le moment où vous les jetez. Ils ne peuvent pas être révoqués, il s'agit simplement de les empêcher de se produire. Ces sortilèges sont de deux types: de combat et sur les terres. Les sorts de combat instantanés ne peuvent être jetés qu'en cours de combat, tandis que les sorts sur les terres ne peuvent être jetés qu'en dehors des combats. Notez que les sortilèges globaux, qu'ils soient instantanés ou non, affectent toutes les cibles appropriées d'Arcanus et de Myrror.

Ensorcellements et Sortilèges Continuels

Les ensorcellements sont des sortilèges qui permettent de modifier ou d'affecter les créatures, les objets, les sortilèges, les batailles, les villes et les terres. Les ensorcellements globaux affectent toutes les cibles appropriées d'Arcanus et de Myrror; les autres ensorcellements affectent leurs cibles spécifiques. Leurs effets durent plus longtemps que ceux des sortilèges instantanés, cette durée étant dépendante du type de l'ensorcellement - ou de la durée pendant laquelle le jeteur souhaite payer ses coûts d'entretien. Lorsque vous lancez un ensorcellement, cliquez sur la cible souhaitée. Il peut s'agir d'une ville, d'une case de carte ou d'une créature. Il est possible de choisir les créatures cibles pour un ensorcellement sur les terres (continuel) en cliquant d'abord sur la case qu'elles occupent, puis en cliquant sur une unité cible spécifique dans la liste des cibles disponibles.

- Les ensorcellements de combat ne durent que pour la durée du combat.
- Les ensorcellements continuels sont lancés sur les terres et nécessitent habituellement des coûts d'entretien. La plupart des ensorcellements globaux et sur les villes sont continuels.
- Les ensorcellements de combat et continuels peuvent être lancés soit durant les combats, soit sur les terres. Ces sortilèges se présentent sous deux formes (chacune avec son propre coût de lancement, la version continuelle occasionnant

des frais d'entretien). La version de combat ne dure que pour la durée du combat, tandis que la version continuelle lancée sur les terres peut durer aussi longtemps que le jeteur accepte de payer les coûts d'entretien. Notez que les ensorcellements sur les créatures apparaissent comme une "lueur" autour de la créature, de la couleur du domaine de magie concerné.

• Les ensorcellements permanents modifient leurs cibles à jamais et ne peuvent pas être révoqués ou annulés.

L'Invocation de Créatures

Les sorciers peuvent jeter des sorts qui invoquent des créatures venues de mondes autres que ceux d'Arcanus et de Myrror. Ces créatures magiques sont asservies à la volonté du sorcier et se battent à ses côtés durant leur "séjour". Bien que la plupart des invocations de créatures soient lancées sur les terres, l'invocation des Esprits, des Guerriers Fantômes et des Bêtes Fantômes ne peut s'effectuer qu'en cours de combat. Ces créatures (invoquées durant un combat) ne restent que pour la durée du combat et disparaissent dès que celui-ci est terminé. Les créatures ne peuvent être invoquées en cours de combat que si on compte moins de neuf unités se battant pour le sorcier. Notez que, lorsque le combat se déroule sur des cases d'océan, les invocations ne peuvent faire apparaître que des créatures volantes.

ENTRETIEN DES SORTILEGES

Les sortilèges continuels, y compris la plupart des créatures invoquées, entraînent des coûts d'entretien en pouvoir magique. Les coûts d'entretien des ensorcellements sur les villes, les créatures et les terres et des créatures invoquées doivent être réglés à chaque tour; sinon, ces ensorcellements et ces créatures commencent à disparaître. Les ensorcellements disparaissent en premier, rapidement suivis des créatures.

Notez que ces coûts d'entretien sont tout d'abord retirés de la quantité de pouvoir magique récoltée à chaque tour. Si vos frais dépassent ce "revenu", les coûts d'entretien sont retirés de vos réserves de mana. Les créatures et les ensorcellements ne commencent à disparaître que lorsque vos réserves sont vides.

Pour diminuer vos coûts d'entretien, vous devrez décider de vous même des créatures à renvoyer (cliquez à droite sur l'image de la créature pour faire apparaître sa fenêtre de statistiques des unités, puis cliquez sur le bouton "renvoyer") ou des ensorcellements à révoquer (cliquez sur les noms des ensorcellements sur les écrans dans lesquels ils apparaissent, tels que l'écran Ville ou la fenêtre de statistiques des unités, pour les révoquer).

RESISTANCE AUX SORTILEGES

Toutes les unités et les créatures sont dotées d'une résistance inhérente à la magie et au poison (résistance symbolisée par le nombre de croix dans leur fenêtre de statistiques des unités). Cette résistance de base a une valeur de 4 points, sauf indication contraire. Les modificateurs de résistance (sortilèges et aptitudes particulières) influencent le résultat final lorsque les créatures doivent résister à des attaques magiques ou à des sortilèges. Chaque fois qu'une créature est soumise à une attaque magique, elle effectue un "tirage" de résistance de 1 à 10. Ce tirage est comparé à sa résistance modifiée. Les tirages inférieurs ou égaux à la résistance modifiée de la créature indiquent qu'elle n'est pas affectée par l'attaque magique (chaque croix représente 10% de chances de résister à l'attaque).

REVOCATION

Les sortilèges possèdent une résistance inhérente à la révocation, qui est fonction de la quantité de pouvoir magique utilisée lors de leur lancement. Le pourcentage de chances de révocation d'un sortilège au moyen de Disperser magie ou d'autres sortilèges de ce type est donné par le rapport du coût de lancement du sortilège de révocation et de la somme des coûts de lancement du sortilège à révoquer et du coût du sortilège de révocation.

$$\text{Chances de révocation} = \frac{\text{Coût de lancement du sortilège de révocation}}{\text{(Coût de lancement du sortilège cible + coût de lancement du sortilège de révocation)}}$$

Par exemple, si vous souhaitez révoquer un sort de faiblesse qui a été jeté sur l'une de vos unités en cours de combat, vous pouvez décider de jeter Disperser magie. Le coût de base pour le lancement de ce sortilège est de 10 mana. Vous pouvez ajouter plus de mana au sortilège (jusqu'à 5 fois son coût de base) pour le renforcer. Supposons que vous décidiez d'y inclure 10 unités de mana supplémentaires, ce qui lui donne une force totale de 20 unités de mana. Le sortilège cible, faiblesse, a un coût de lancement de 5 unités de mana. Vos chances de révoquer cet ensorcellement avec "Disperser magie" de 20 unités de mana sont de 20 divisé par 20 + 5 ou 20/25. Vous avez donc 4 chances sur 5 de parvenir à révoquer le sortilège faiblesse.

En règle générale, dans la mesure où les sortilèges continuels sont plus coûteux en pouvoir magique, ils sont plus difficiles à révoquer que les autres. Un certain nombre d'aptitudes particulières des sorciers peuvent également entraver la révocation des sorts qu'ils ont jetés (voir **Aptitudes Particulières**).

Evénements

Dans la réalité, le calme dure rarement. La vie sur Arcanus et Myrror n'est pas différente de celle sur la Terre de ce point de vue. La liste qui suit donne une brève description des types d'événements intéressants qui nous évitent de tomber dans la routine. (Cependant, si vous n'êtes pas d'humeur pour une partie mouvementée, n'hésitez pas à désactiver les événements aléatoires; voir **Paramètres de Jeu**).

Chaque année vous apporte sa moisson d'événements inhabituels. Si les années se passent dans le calme, la probabilité qu'un événement inattendu se produise augmente. Si votre sorcier est en train de gagner, les probabilités d'événements négatifs augmentent, et s'il perd, l'inverse se produit.

Les événements vous sont annoncés lorsqu'ils se produisent. S'il s'agit d'un phénomène de longue durée, vous êtes également averti lorsqu'il prend fin.

Bonne lune: Une lune de pur argent apparaît dans le ciel nocturne d'Arcanus et de Myrror; elle a pour effet d'augmenter de 50% la quantité de pouvoir magique produit par les temples du bien (magie de vie) et de réduire dans les mêmes proportions le pouvoir magique produit par les temples du mal. Il y a 5% de probabilité pour que l'événement se termine à chaque tour de jeu.

Conjonction: Les cieux au-dessus d'Arcanus et de Myrror présentent un phénomène inhabituel: des triades d'étoiles de couleur similaire (rouges, bleues ou vertes) semblent s'élever dans les cieux. La couleur dominante des étoiles a alors pour effet d'exercer une influence mystérieuse sur les nodes magiques des deux mondes, ce qui double les effets des nodes de la même couleur que les étoiles et diminue de moitié la puissance de toutes les autres nodes. Il y a 5% de probabilité pour que l'événement se termine à chaque tour de jeu.

Diminution: De temps à autre, les dépôts de minéraux diminuent. Lorsque ce phénomène se produit, le minéral en question disparaît des terres pour ne plus jamais contribuer aux ressources de la ville.

Disjonction: Dans de rares occasions, des flux énergétiques venus de sources non identifiées viennent contrecarrer les effets de la magie. Il est inutile de dire que de tels événements ont des conséquences désastreuses, les sorciers assistant, impuissants, à la disparition de tous les ensorcellements globaux dans la tourmente qui affecte tous les phénomènes magiques.

Le Don: Un dieu offre une ancienne relique puissante à un sorcier.

Donation: Un marchand riche et généreux décide d'offrir une importante quantité d'or à un sorcier.

Forte croissance de la population: Il se produit un doublement du taux de croissance de la population. Il y a 5% de probabilités pour que la croissance retrouve son taux normal à chaque tour de jeu.

Grand Météore: Un énorme météore vient frapper une ville, avec des conséquences similaires à celles du sortilège appel du vide - (voir le supplément **Livre de Sortilèges**).

Mariage Diplomatique: Un sorcier régnant sur une ville neutre apparaît et vous fait une proposition d'unification par mariage diplomatique. Si vous acceptez, la ville neutre passe sous votre contrôle.

Mauvaise lune: Une mauvaise lune rouge apparaît dans le ciel nocturne d'Arcanus et de Myrror; elle a pour effet d'augmenter de 50% la quantité de pouvoir magique produit par les temples du mal, ceux qui appartiennent aux êtres s'adonnant à la magie de mort. Dans le même temps, la quantité de pouvoir magique produit par les temples du bien, ceux qui appartiennent aux êtres qui pratiquent la magie de vie, chute de moitié. Il y a 5% de probabilités pour que l'événement se termine à chaque tour de jeu.

Nouveaux minéraux: Une nouvelle source de minéraux est découverte à proximité d'une ville. Les nouveaux minéraux possibles sont le charbon, l'or, les joyaux, le mithril, l'adamantium et les cristaux de quork.

Pénurie de Mana: Toutes les sources de pouvoir magique s'assèchent complètement. Aucun des joueurs ne peut tirer de pouvoir magique des sources au cours d'une pénurie. Notez que les ensorcellements et les créatures qui nécessitent de la mana pour leur entretien ont les mêmes besoins durant la pénurie! Faites attention à dépenser vos réserve avec précaution durant le phénomène. Il y a 5% de probabilités pour que l'événement se termine à chaque tour de jeu.

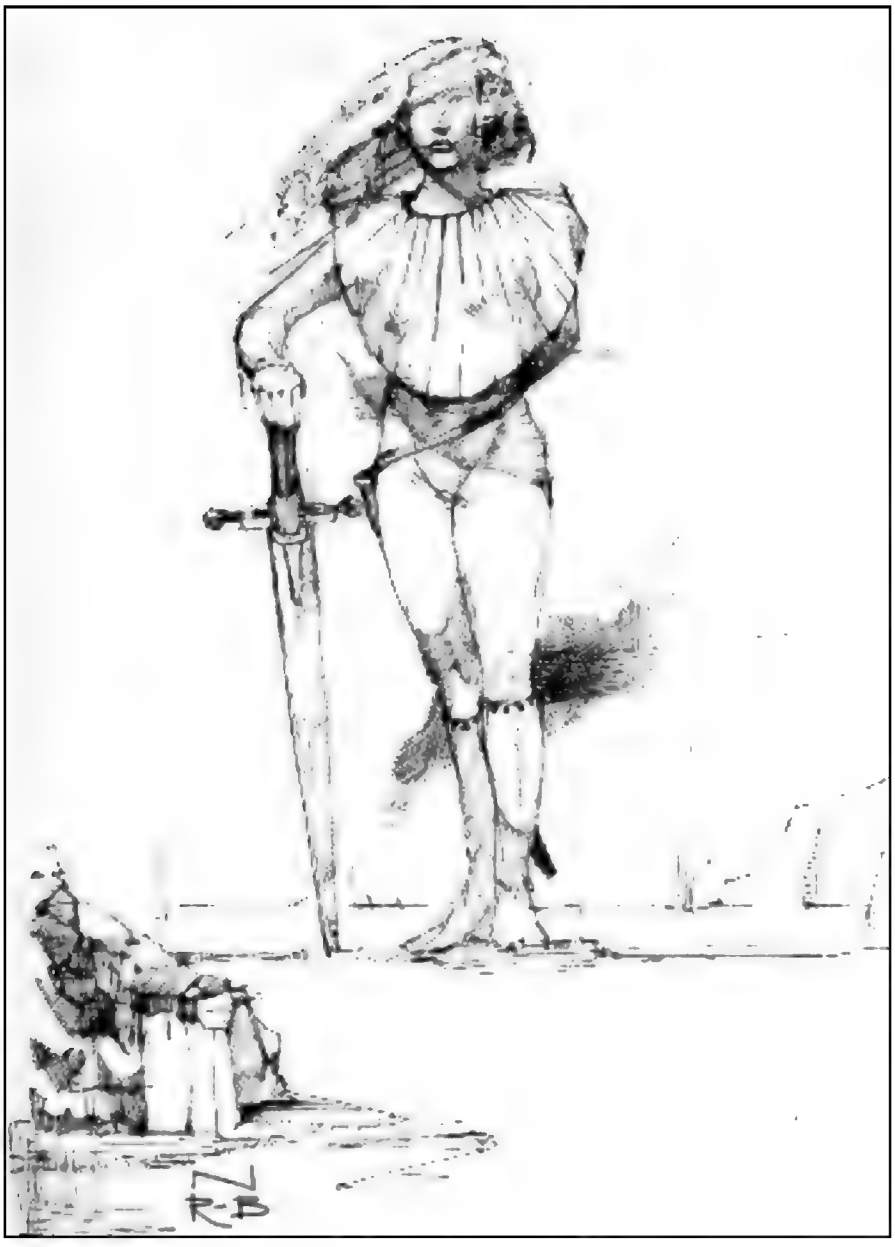
Peste: Une épidémie virulente de peste vient frapper une ville, causant d'importantes pertes de vie et une augmentation du mécontentement. Les effets de ce phénomène sont similaires à ceux du sortilège peste (voir le supplément **Livre de Sortilèges**), à ceci près que la peste ne peut pas être révoquée. Il y a 5% de probabilités pour que l'événement se termine à chaque tour de jeu.

Piraterie: Des pirates effectuent un raid et repartent avec 30 à 50% des réserves d'or d'un sorcier!

Rébellion: Votre popularité dans l'une de vos villes chute plus bas que terre. Les rebelles prennent le pouvoir et la ville, ainsi que toutes les unités militaires qui s'y trouvent stationnées, devient neutre. Toutes ses créatures fantastiques sont bannies.

Tremblements de terre: Bien que la plupart des tremblements de terre sur Arcanus et Myrror soient dus à des luttes entre sorciers, le phénomène peut également se produire de façon naturelle, ses effets étant similaires à ceux du sortilège du même nom (voir tremblement de terre dans le supplément **Livre de Sortilèges**).

Gagner ou perdre



Il existe deux façons de gagner dans *Master of Magic.* Vous pouvez choisir l'approche agressive et détruire tous les autres sorciers, ou l'approche plus "studieuse", qui consiste à étudier tous les arts magiques jusqu'à ce que vous soyez à même de jeter le sort de maîtrise.

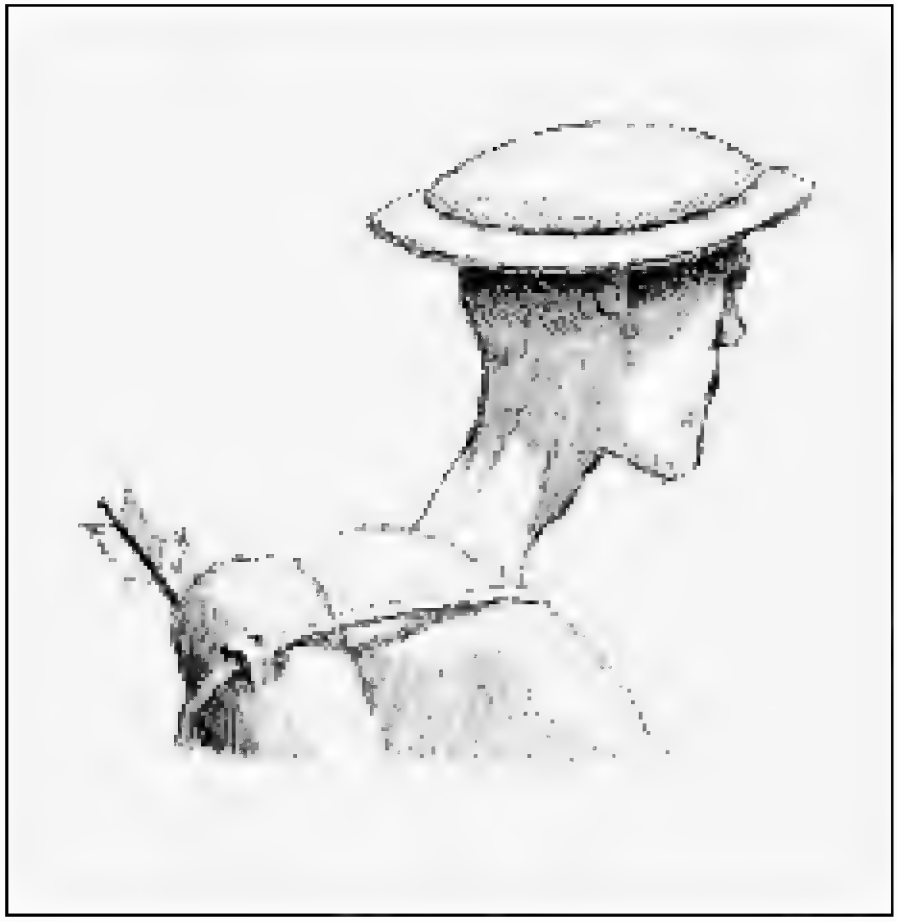
Pour détruire un sorcier ennemi, il vous faut capturer sa forteresse enchantée. Une fois que vous y parvenez, ce sorcier est banni à jamais d'Arcanus et de Myrror. Toutes les créatures fantastiques et tous les ensorcellements contrôlés par ce sorcier disparaissent; les villes autrefois sous son contrôle deviennent neutres. Ses unités militaires abandonnées à l'extérieur de ses villes se séparent ou meurent. Si votre forteresse enchantée est capturée par les troupes d'un autre sorcier, c'est vous qui êtes banni d'Arcanus et de Myrror (bon, pour ce jeu au moins). Vous perdez ainsi la partie. Bien entendu, si c'est vous, au contraire, qui capturez la forteresse enchantée de votre dernier adversaire, vous devenez le seul maître de la magie dans les deux mondes et, par là même, Master of Magic!

L'autre alternative consiste à remporter le jeu en lançant avec succès le sortilège arcane dit sort de maîtrise. Ce dernier est extrêmement rare, difficile à apprendre et coûteux à jeter. Pendant que vous, ou tout autre sorcier, tentez de jeter ce sort, votre forteresse brille et s'enflamme (tourne au rouge) à cause du terrible effort nécessaire pour réunir l'énorme quantité de pouvoir magique requise. Tout le monde, dans les deux mondes, est donc informé de votre tentative. (Autant mettre en place une pancarte portant la mention "Tuez-moi tout de suite, je suis sur le point de gagner").

Dans la mesure où le lancement réussi du sort de maîtrise a pour effet de bannir tout le monde, excepté le sorcier qui l'a lancé, tous les autres sorciers déclarent donc la guerre au jeteur du sortilège. Même ses anciens alliés se retournent contre lui et l'attaquent. Il est bien entendu que le lancement de ce sortilège par quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes va à l'encontre de leurs intérêts.

Une fois le sort de maîtrise jeté avec succès par un sorcier (le vôtre, espérons-le), tous les autres sorciers sont immédiatement bannis d'Arcanus et de Myrror. Leurs ensorcellements disparaissent; leurs créatures fantastiques retournent dans leurs mondes d'origine. Le sorcier qui a jeté le sort demeure le seul maître des deux mondes, le "Master of Magic".

Appendice



RANGS DE SORTILEGES

Nombre de livres de sortilèges	Nombre total de sorts communs	Nombre total de sorts peu communs	Nombre total de sorts rares	Nombre total de sorts très rares	Nombre et type de sorts garantis
1	3	1	aucun	aucun	aucun
2	5	2	1	aucun	1 commun
3	6	3	2	1	2 communs
4	7	4	3	2	2 com. + 1 peu com..
5	8	5	4	3	2 com. + 2 peu com.
6	9	6	5	4	2 com. + 2 peu com. + 1 rare
7	10	8	6	5	2 peu com. + 1 rare + 1 très rare
8	10	10	7	6	1 rare + 1 très rare + 10% de réduction*
9	10	10	9	7	1 rare + 1 très rare + 20% de réduction*
10	10	10	10	10	30% de réduction*
11	10	10	10	10	2 com. + 1 peu com. + 1 rare** + 40% de réduction*

TABLEAU A

* Aux niveaux plus élevés (c..d. lorsque vous choisissez un nombre plus grand de livres) d'une catégorie de sorts particulière, un magicien acquiert de l'expérience dans la recherche des sorts et l'ensorcellement. Ceci est reflété par une réduction des coûts de recherche et d'ensorcellement pour les sorts de la catégorie dans laquelle votre sorcier a huit livres de sortilèges ou plus.

** Un rang de sort de onze dans un type de magie vous permet de choisir deux sorts communs, un peu commun et un rare avec lesquels vous commencez le jeu. Vous n'aurez pas rechercher ces sorts pour les apprendre; ils apparaissent automatiquement dans le livre de sortilèges de votre magicien. C'est bien beau, mais cela vous oblige utiliser uniquement cette couleur de magie et ne vous laisse aucun point pour acquérir des capacités spéciales.

COMPARAISON DES RACES

Race	Capacitøs spøciales ou caractøristiques des unitøs standard	Unitøs spøcifiques chaque race	Unitøs standard*	Restrictions de construction: ne peut pas construire
Barbares	Les cavaliers, lanciers et øpøistes coßtent 150% de plus que la normale; + 1 de røsistance bonus; les cavaliers, lanciers et øpøistes portent des haches et des lances pour une force d'attaque distance de 1	Fous-furieux Navires de guerre	Archers Cavaliers Catapultes Galłres Chamans Lanciers	Guilde d'animistes Cathødrale Universitø
Draconiens	Coßtent 250% de plus que la normale sauf les archers , magiciens et chamans qui coßtent 50% de plus que la normale et les catapultes qui coßtent le prix normal; +1de bonus døfense; +2 de røsistance, vol (sauf les pionniers); attaque de souffle ardent de force 1 pour toutes les unitøs sans attaque distance normale	Vaisseaux aøriens Dragons maudits	Archers Hallebardiers Magiciens Chamans Lanciers	Guilde d'animistes Guilde des mineurs
Elfes noirs	Coßtent 250% du prix normal sauf les prłtres qui coßtent le double du prix normal; +3 de bonus røsistance; les prłtres ont une force d'attaque magique de 6; les cavaliers, hallebardiers, lanciers et øpøistes ont une force d'attaque magique distance de 1 avec 4 coups.	Lames de la nuit Cauchemars Warlocks	Cavaliers Catapultes Galłres Hallebardiers Prłtres Lanciers	Cathødrale

TABLEAU B

Gnolls	Coûtent 50% de plus; +2 de bonus de force d'attaque rapprochée; les hallebardiers ne subissent pas le premier coup.	Chevaucheurs de loups	Archers Cavaliers Catapultes Galères Hallebardiers Lanciers	Guilde d'animistes Bibliothèque Parthénon
Grands-Elfes	Coûtent 50% de plus que la normale sauf pour les catapultes, galères et les trirèmes; +1 de bonus de frappe; forestier; +2 de bonus résistance	Elfes Seigneurs Grands Archers Pégases	Cavaliers Catapultes Galères Hallebardiers Magiciens Lanciers	Parthénon
Halflings	-1 de pénalité de force d'attaque (minimum de 1); +1 de bonus défense; chance; +2 de bonus résistance; les unités d'épéistes ont 8 personnages.	Frondiers	Archers Chaman Lanciers	Guilde d'armuriers table Université
Hommes-Bêtes	Les archers , pionniers , lanciers et hallebardiers coûtent double; les ingénieurs, magiciens et prêtres coûtent 150% du prix normal; +1 point de frappe; +1 de bonus résistance; +1 de bonus d'attaque rapprochée	Centaures Manticores Minotaures	Archers Catapultes Ingénieurs Galères Hallebardiers Magiciens Prêtres Lanciers	table fantastique Chantier naval Collège de guerre

Race	Capacitøs spøciales ou caractøristiques des unitøs standard	Unitøs spøcifiques chaque race	Unitøs standard*	Restrictions de construction: ne peut pas construire
Hommes-Grands	Aucune	Paladins Piquiers Navires de guerre	Archers Cavaliers Catapultes Ingønieurs Galères Magiciens Prêtres Lanciers	table fantastique
Klackons	Coûtent le double du prix normal; produisent 50% de plus que la normale; +1 de bonus røsistance; les hallebardiers, lanciers et øpøistes ont +2 de bonus døfense	Lucanes	Ingønieurs Hallebardiers Lanciers	Guilde de sages Chantier naval Temple
Hommes-Løzards	Coûtent le double du prix normal; nage; +1 de bonus døfense; 2 points de frappe	Tortues dragons	Hallebardiers Lanceurs de javelot Pionniers Chaman Lanciers	Guilde d'animistes Guide d'armuriers Guilde de mineurs Parthønon Guilde de sages Scierie Guilde de constructeurs de bateaux
Nains	Coûtent 250% de plus que la normale sauf pour les ingønieurs et les trirèmes; 3 points de frappe; bonus des mines spøciales doublø; produisent 50% de plus que la normale; Alpiniste ; +4 de bonus røsistance; les ingønieurs construisent deux fois plus vite	Golems Mains en marteau Canons vapeur	Ingønieurs Hallebardiers	Parthønon Chantier Naval table Universitø

Nomades	Aucune	Griffons Archers cheval Piquiers Gardes forestiers	Archers Catapultes Galères Magiciens Prêtres Lanciers	Guilde maritime
Orcs	Aucune	Chevaucheurs de Wyverns	Archers Cavaliers Catapultes Ingénieurs Galères Hallebardiers Magiciens Prêtres Lanciers	Aucune
Trolls	Coûtent le triple du prix normal; régénération; 4 points de frappe; +2 de bonus d'attaque rapprochée; +3 de bonus résistance; les hallebardiers ne subissent pas le premier coup; 4 personnages par unité	Trolls guerriers Mammouths guerriers	Hallebardiers Chaman Lanciers	table fantastique Guilde de mineurs Guilde de sages Chantier naval Université

Les italiques indiquent des caractéristiques négatives de la race.

* Ont tous des pionniers, épéistes et trirèmes comme unités standard en plus de celles décrites dans la liste, toutes les unités ont un point de frappe par personnage sauf les unités composées d'hommes-bêtes, de nains, d'hommes-lézards et de trolls.

TABLEAU C

MOUVEMENTS DE BASE

MOUVEMENT	REPRESENTATION GRAPHIQUE	MOUVEMENT PERMIS
Alpiniste	Colline	Toutes les unitØs regroupØes obtiennent 1 PM par case dans les collines et les montagnes
Forestier	Arbre vert	Toutes les unitØs regroupØes obtiennent 1 PM par case dans les forŒts
Marcher sur le vent	Nuage	Toutes les unitØs regroupØes obtiennent 6 PM par tour et peuvent voler
Naviguer	Voile	Ne peut se dØplacer que sur l'eau 1 PM par case d'ocØan Toutes les unitØs regroupØes se dØplacent la vitesse de la navigation
Nager	Vagues	Peut se dØplacer sur les ocØans et les rivi£res pour 1 PM par case
Trouver son chemin	il	Toutes les unitØs regroupØes obtiennent 1 PM par case sur toutes les terres.
Voler	Deux ailes	1/2 PM par case pour tous les terrains. Normalement 3 PM par tour.
Voyage inter-dimensionnel	Personnage qui disparat	Permet de se dØplacer entre les mondes, quel que soit l'endroit (c.-d. que les unitØs n'ont pas besoin d'Œtre dans un donjon de sorcellerie, etc.). Remarque: ce mouvement est impossible si un sort de scellØ des portes a ØtØ jetØ.

PM: Point de Mouvement.

L'expression "toutes les unitØs regroupØes obtiennent" indique que toutes les unitØs qui se dØplacent avec une unitØ possØdant le type de mouvement dØcrit bØnØficient de ce bonus mouvement.

TYPES DE TERRAIN

TERRAIN	PM	NOURRITURE	OR	PRODUCTION	NOTES
Collines	2	0.5	0	+5%	Contiennent parfois du fer, de l'argent, de l'or ou du mithril
DØsert	2	0	0	+10%	Contient parfois des cristaux de crysx et quork
ForŒt	2	0.5	0	+5%	Requis pour les scieries et les guildes de forestiers
Herbages	1	1	0		
Marais	3	0.5			Contiennent parfois de l'ombre de la nuit
Montagne	3	0	0	+10%	Contient parfois du fer, de l'argent, de l'or, des pierres prØcieuses, du mithril ou de l'adamantium
OcØan	1	0.5	+10%*		Seuls les vaisseaux, nageurs et personnages volants peuvent traverser; requis pour les chantiers navals
Rivages	1	0	+10%		
RiviŁre	2	1.5	+20%/+30%*		
Toundra	2	0			

TABLEAU D

* Lorsqu'une ville est construite sur la cte, la production d'or est supØrieure la normale de 10%. Lorsqu'une ville est construite sur une riviŁre, la production d'or est supØrieure la normale de 20%. Si la case de la ville est sur la cte et une riviŁre (l'embouchure d'une riviŁre), la production d'or de la ville est de 30% supØrieure la production de base.

PM veut dire points de mouvement pour entrer dans le type de terrain indiquØ.

PARTICULARITES DES TERRAINS (MINERAUX, BIOTE, NODES ET STRUCTURES)

TERRAIN SPECIAL	COUT EN UNITES MILITAIRES	OR	POUVOIR MAGIQUE	EFFETS SPECIAUX ET RESTRICTIONS
Adamantium			+2	Si la ville a une guilde d'alchimistes, toutes les unitØs nouvelles obtiennent des armes magiques l'adamantium avec +2 bonus de force d'attaque et de dØfense; on ne trouve l'adamantium que dans les montagnes sur Myrror
Antres souterrains				Antre de crØatures **
Charbon	-10%*			
Cristaux de crysx			+5	On ne le trouve que dans les dØserts sur Myrror
Cristaux de quork			+3	On les trouve seulement dans les dØserts.
Donjons de sorcellerie				Permettent le voyage inter-dimensionnel pour toutes les unitØs dans le donjon (utilisez le bouton monde pour changer de monde) **
Gibier				+2 de nourriture (de la production totale et la production maximum)
Minerai d'argent		+2		
Minerai de fer	-5%*			
Minerai d'or		+3		

TABLEAU E

Minerai de mithril		+1	Si la ville a une guilde d'alchimistes, toutes les unitØs nouvelles obtiennent des armes magiques au mithril avec +1 de bonus d'attaque et de dØfense; on trouve le mithril dans les collines et les montagnes.
Nodes de chaos		**	Ressemblent des volcans**
Nodes naturelles		**	Ressemblent des carrØs lumineux verts et blancs**
Nodes de sorcellerie		**	Ressemblent des flaques bleues lumineuses **
Ombre de la nuit			Les villes possØdant des sanctuaires, guildes de sages ou d'animistes (ou les bâtiments qui les remplacent) utilisent l'ombre de la nuit pour jeter automatiquement un sort dissiper magie sur tous les ensorcellements de villes et les sorts globaux dirigØs contre la ville chaque tour; chaque ombre de la nuit a une chance d'annuler un sort nØgatif chaque tour.
Pierres prØcieuses	+5		
Routes	***		Les mouvements le long des routes pour les unitØs non-volantes coûtent 1/2 point de mouvement par case. Remarque: toutes les routes de Myrror sont ensorcelØes et ne requièrent aucun point de mouvement.
Ruines anciennes			Antre de crØatures**
Temples anciens			Antre de crØatures**

* S'applique uniquement aux unités normales sauf pour les magiciens, prêtres, chamans et warlocks. Le bonus peut être ajouté pour les gisements de minerai de fer et de charbon jusqu'à une réduction maximale de 50% des coûts. N'affecte pas le coût des bâtiments.
** La première capture d'une de ces structures requiert généralement d'affronter des créatures gardiennes et procure des trésors! Les trésors peuvent être des objets, de l'or, des héros emprisonnés, du pouvoir magique (trouvé sous la forme de cristaux de mana), des cartes, des choix de sorts (comme si vous aviez choisi un rang supplémentaire ou une aptitude particulière lors de la création de votre sorcier) et des sorts. Pour le donjon de sorcellerie, l'un des trésors est toujours un sort.
*** Le pouvoir magique des nodes ne peut être exploité que par des esprits magiques ou gardiens qui s'unissent avec la node. Lorsqu'une node a été capturée, l'aura de la zone magique l'entourant est de la couleur de la bannière de sorcier qui la contrôle.
**** Les routes font augmenter les revenus d'une ville grâce au commerce avec les villes avoisinantes. Une ville obtient 1% de plus de production d'or par personne (c.à-d. par personnage de population sur l'écran Ville) si elle a une route vers une ville. Une ville possédant une route qui va vers une grande ville obtient plus de revenus du commerce qu'une ville reliée à un petit hameau. Le pourcentage gagné est de 0,5% si les villes ainsi reliées sont toutes les deux habitées par la même race. Notez que, tant qu'il y a un chemin quelconque entre deux villes qui permet de se rendre directement d'une ville à l'autre sans passer par une troisième ville, il y aura commerce entre ces deux villes.

CONSTRUCTION DE ROUTES

TYPE DE TERRAIN OU PARTICULARITE	TOURS POUR CONSTRUIRE
Collines	6
DØsert	4
ForÐt	6
Herbages	3
Marais	8
Montagne	8
Node de chaos	5
Node naturelle	4
Node de sorcellerie	3
RiviÈre	5
Toundra	6
Volcan	6

TABLEAU F

Notez que vous ne pouvez pas construire de route sur les cases d'ocØan.

TYPES DE BATIMENTS

TYPE DE BATIMENT	COUT DE PRODUCTION/ D'ENTRETIEN	NECESSITE	PERMET DE CONSTRUIRE	PERMET D'AVOIR	EFFETS
Armurerie	80/2	Caserne Forge	Guilde de combattants Guilde maritime	Hallebardiers Frondiers	
Banque	250/3	Place du marchØ UniversitØ	Guilde de marchands	+	50% d'or; l'augmentation des revenus est supØrieure celle procurØe par une place du marchØ
BibliothŁque	60/1	Maison des constructeurs	Guilde de sages		+1 point de recherche
Casernes	30/1		Armurerie	Permet de construire d'autres unitØs militaires sauf les lanciers, ingØnieurs, magiciens, warlocks, chaman, prŒtres, trirŁmes, galŁres et navires de guerre.	Voir note ci-dessous[3]
CathØdrale	800/4	ParthØnon*		Paladins	+4 unitØs de mana; baisse du mØcontentement d'un point.
Cercle de sorcellerie	1000/6	Guilde d'alchimistes UniversitØ		Magiciens Warlocks	3 unitØs de mana; - +8 points de recherche

TABLEAU G

Chantier naval	200/2	Scierie Guilde de constructeurs de bateaux*	Guilde maritime Guilde de marchands	Vaisseaux aØriens Gal£res	
Coll£ge de guerre	500/5	Guilde d'armuriers UniversitØ			Toutes les nouvelles troupes commencent au stade de vØtØran.
Commerce					+1 d'or par 2 de production.
Entrepˆt grain	40/2	Maison des constructeurs	MarchØ fermier		+2 de rØcolte de nourriture; +20 personnes par tour
table	80/2	Herbages Forge	Guilde d'animistes	Cavalerie Centaures Dragons maudits Tortues dragons Archers cheval Lucanes Mammouths guerriers Chevaucheurs de loups	
table fantastique	600/6	Guilde d'animistes Guilde d'armuriers table*		Griffons Cauchemars PØgases Chevaucheurs de Wyvern	
Forge	40/1		Armurerie Place du marchØ Scierie table	pØistes	

TYPE DE BATIMENT	COUT DE PRODUCTION/ D'ENTRETIEN	NECESSITE	PERMET DE CONSTRUIRE	PERMET D'AVOIR	EFFETS
Guilde d'armuriers	350/4	Guildes de combattants*	table fantastique Collège de guerre	Elfes seigneurs Golems Minotaures Paladins	
Guilde d'alchimistes	250/5	Guilde de sages	Cercle de sorcellerie		+ 3 unités de mana; toutes les nouvelles troupes obtiennent +1 pour frapper, armes magiques
Guilde d'animistes[2]	300/5	table Temple	table fantastique	Manticores Gardes forestiers	+1 de récolte de nourriture; -1 de mécontentement. Augmente la vitesse de guérison, troupes en garnison et permet l'utilisation de l'arbre de la nuit.
Guilde de combattants	200/3	Armurerie	Guilde d'armuriers	Fous-furieux Mains en marteau Lanceurs de javelot Lame de la nuit Piquiers Trolls guerriers	Toutes les nouvelles troupes commencent au niveau d'expérience Régulier.
Guilde de forestiers	200/3	Scierie			+2 points de récolte de nourriture; 25% de la production
Guilde de marchands	600/5	Chantier naval Banque			+100% d'or; l'augmentation des revenus est supérieure celle procurée par la place du marché.

Guilde de constructeurs de bateaux	100/1	Océan et rivière navigables	Chantier naval	Trirèmes	
Guilde de mécaniciens	600/5	Guilde de mineurs Université		Catapultes	+50% de production
Guilde de mineurs	300/3	Maison des constructeurs Colline ou montagne	Guilde de mécaniciens	Canons vapeur	Augmente le bonus pour les minerais de 50%, y compris le pouvoir magique; +50% de production
Guilde de sages	120/1	Bibliothèque	Guilde d'alchimistes Université		+2 points de recherche; permet l'utilisation de l'ombre de la nuit.
Guilde maritime	400/4	Armurerie Chantier naval		Navires de guerre	
Logement					Voir note ci-dessous4
Maison des constructeurs	60/1		Murailles de la ville Entrepôt grain Bibliothèque Guilde de mineurs Sanctuaire	Ingénieurs	
Marché fermier	100/4	*Entrepôt grain Place du marché			+3 points de nourriture; croissance de la population +30 personnes par tour

TYPE DE BATIMENT	COUT DE PRODUCTION/ D'ENTRETIEN	NECESSITE	PERMET DE CONSTRUIRE	PERMET D'AVOIR	EFFETS
Murailles de la ville	150/3	Maison des constructeurs			DØtecte les unitØs ennemies jusqu' trois cases de distance.
Oracle	500/4	ParthØnon UniversitØ			-2 points de mØcontentement; dØtecte les unitØs ennemies jusqu' 6 cases de distance.
ParthØnon	400/3	Temple*	CathØdrale Oracle	PrÊtres	+3 unitØs de mana; le mØcontement baisse de 1 point.
Place du marchØ	100/1	Forge	Banque MarchØ fermier		+50% d'or
Sanctuaire	100/1	Maison de constructeurs	Temple	Chaman	+1 unitØ de mana; permet l'utilisation de l'ombre de la nuit et le mØcontentement baisse d'un point.
Scierie	100/2	ForÊt Forge	Guilde de forestiers Chantier naval	Archers Grands archers	+25% de production de la case forÊt.
Temple	200/2	Sanctuaire*	Guilde d'animistes		+7 unitØs de mana; le mØcontentement baisse de 2 points; permet l'utilisation de l'ombre de la nuit.
UniversitØ	300/3	Guilde de sages BibliothŁque*	Oracle CollŁge de guerre Cercle de sorcellerie		+4 points de recherche.

1. Toutes les guildes d'alchimistes permettent d'équiper les troupes avec de meilleures armes magiques (avec un bonus de force d'attaque) si la ville possède des ressources de mithril ou d'adamantium.

2. Les guildes d'animistes font augmenter le taux de production de nourriture, mais pas la production de nourriture totale d'une ville (c.-à-d. que les fermiers peuvent récolter plus que la normale). Le taux de guérison est supérieure à la normale de 50% si la ville a une guilde d'animistes. Le taux de guérison normal d'une unité est de 5% de ses points de frappe par tour lorsqu'elle est en dehors de la ville et de 10% lorsque l'unité se trouve sur une case de ville. La présence d'une guilde d'animistes fait passer le taux de guérison à 15% du total des points de frappe d'une unité par tour.

3. Il est nécessaire d'avoir des casernes si une ville veut "entretenir" des troupes normales. Les seules troupes qui n'ont pas besoin de caserne sont les ingénieurs, les galères, les magiciens, les prêtres, les chamans, les lanciers, les trirèmes, les warlocks et les navires de guerre.

4. La croissance est un pourcentage bonus basé sur la proportion d' ouvriers par rapport à la population totale. Si une ville a un ouvrier pour une population de quatre, le bonus de logement est de 25%. De plus, les scieries donnent 10% de croissance en plus et les maisons de constructeurs, 15%.

TABLEAU H

BONUS D'EXPERIENCE DES UNITES NORMALES

Niveau d'expØrience	Bague	Points d'expØrience requis	Force d'attaque	Bonus de frappe*	DØfense	RØsistance	Points de frappe
Recrue	-	0	-	-	-	-	-
RØgulier	1 argent	20	+ 1	-	-	+ 1	-
VØtØran	2 argent	60	+ 1	-	+ 1	+ 2	-
lite	3 argent	120	+ 2	+ 1	+ 1	+ 3	+ 1
Ultra-Ølite	1 or	*	+ 2	+ 2	+ 2	+ 4	+ 1
Champion	2 or	**	+ 3	+ 3	+ 2	+ 5	+ 2

Tous les bonus prØsentØs ci-dessus sont ajoutØs aux attributs de base (avant l'augmentation de niveau) de l'unitØ.

* Chaque augmentation de bonus de frappe fait augmenter les 30% de chance initiaux de 10%.

** Les unitØs normales ne peuvent devenir "ultra-Ølites" que si le sorcier qui les contrle a jetØ un sort Croisade ou s'il est un Seigneur de guerre.

*** Les unitØs normales ne peuvent devenir des "champions" que si le sorcier qui les contrle est un Seigneur de guerre e t s'il a jetØ un sort Croisade.

UNITES STANDARD ET SPECIFIQUES AUX RACES

CrØature (nombre de personnages)	Race	Coßt de formation	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvement	Aptitudes particuliŁres
Archers (6)	-	30	1	1 "projectile" (8)	1	4	1	1	
Archers cheval (4)	Nomade	60	4	2 "projectile" (8)	2	4	3	2	
Canon vapeur (1)	Nain	180	-	12 "rocher" (10)	2	9	12	1	Alpiniste
Cauchemars (4)	Elfe noir	160	8	5 "magique" (4)	4	8	10	3 de vol	
Catapultes (1)	-	100	-	10 "rocher" (10)	2	4	10	1	Briseur de mur Longue portØe
Cavaliers (4)	-	40	4	-	2	4	3	2	Premier coup
Centaures (4)	Hommes-BŒtes	100	3	2 "projectile" (6)	3	5	3	2	
Chaman (4)	-	50	2	2 "magique" (4)	3	6	1	1	GuØrison naturelle; purification
Chevaucheurs de loups (4)	Gnoll	100	6	-	3	4	5	2	
Chevaucheurs de Wyvern	Orc	200	5	-	5	7	10	3 de vol	Attaque par poison de force 6
Dragons maudits (2)	Draconiens	160	8	6 "souffle"	3	9	10	3 de vol	Souffle ardent

TABLEAU I

Crøature (nombre de personnages)	Race	Coßt de formation	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvement	Aptitudes particuliŁres
Elfes Seigneurs (4)	Grand elfe	160	5	-	4	9	3	2	Anti-cuirasse; +2 de bonus de frappe; premier coup; forestier
pØistes (6)	-	20	3	-	2	4	1	1	Grand bouclier
Fous-furieux (6)	Barbare	80	6	2 "lancer"	2	6	3	1	
Frondiers (8)	Halflings	100	1	2 "projectile" (6)	2	8	1	1	Chance
GalŁre (1)	-	100	6	-	3	6	20 de navigation	3 unitØs	Porte 5
Gardes forestiers (4)	Nomade	120	4	3 "projectile" (8)	4	6	2	2	Trouver son chemin; reconnaissance (portØe 2)
Golem (1)	Nain	200	12	-	8	15	20	1	ImmunitØ la magie de mort; immunitØ au poison
Grands archers (6)	Grands elfes	80	1	3 "projectiles" (8)	2	6	1	1	+1 de bonus de frappe; forestier; attaque de longue portØe
Griffons (2)	Nomade	200	9	-	5	7	10	2 de vol	Anti-cuirasse; premier coup

Hallebardiers (6)	-	40	4	-	3	4	1	1	Annulation du premier coup
IngØnieurs (6)	-	40	1	-	1	4	1	1	Constructeur; briseur de mur
Lames de la nuit (6)	Elfe noir	120	4	-	3	7	1	1 1 d'attaque par	Invisible; force poison (avec le poison fulgurant)
Lanceurs de javelot (6)	Hommes-lØzards	120	4	3 "projectile" (6)	4	5	2	2 de nage	
Lanciers (8)	-	10	1	-	2	4	1	1	
Lucane (1)	Klackon	160	15	5 "souffle"	6	6	20	2	Souffle ardent
Magiciens (4)	-	120	1	6 "magique" (4)	3	8	1	1	Peut jeter le sort Boule de feu une fois par bataille; immunitØ aux projectiles
Mains en marteau (6)	Nain	160	8	-	3	9	4	1	Alpiniste
Mammouths guerriers (2)	Troll	240	10	-	6	9	12	2	Premier coup; briseur de mur
Manticores (2)	Hommes-BŒtes	160	5	-	3	6	7	2	Force de vol de 6; dard empoisonnØ

Crøature (nombre de personnages)	Race	Coßt de formation	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvement	Aptitudes particuliŁres
Minotaures (2)	Hommes-BŒtes	200	12	-	4	7	12	1	+2 de bonus de frappe; grand bouclier
Navire de guerre (1)	Hommes Grands ou Barbare	160	8	10 "rocher" (illimitØ)	5	7	30	4 de navigation	Porte des unitØs; 3 de longue portØe
Paladins (4)	Hommes Grands	200	6	-	5	8	4	2	Attaque anti-cuirasse; premier coup; immunitØ la magie; +1 de saint bonus
PØgases (2)	Grand elfe	160	5	3 "projectile" (8)	4	8	5	3 de vol	+1 de bonus de frappe; forestier
Piquiers (8)	Nomade ou	80	5	-	3	5	1	1	Anti-cuirasse; attaque d'Hommes Grands; ne subissent pas la premiŁre attaque
Pionniers (1)	-	60	-	-	1	4	1	1	CrØe des avant-postes

PrÊtres (4)	-	100	3	4 "magique" (4)	4	7	1	1	Peut jeter un sort de GuÉrison une fois par bataille; GuÉrison naturelle; Purification
Tortue dragon (1)	Hommes-lÉzards	120	10	5 "souffle"	8	8	15	2 de nage	Souffle ardent
TrirÈme (1)	-	60	4	-	2	4	10	2 de navigation	Porte 2 unitÉs
Trolls guerriers (4)	Troll	160	8	-	4	8	5	2	RÉgÉnÉration
Vaisseau aÉrien (1)	Draconien	200	5	8 "rocher" (10)	5	8	20	4 de vol	Porte 2 unitÉs
Warlocks (6)	Elfe noir	240	1	9 "magique" (4)	4	9	1	1	Peut jeter le sort clair Maudit deux fois par bataille; immunitÉ aux projectiles

Notez que toutes les attaques de souffle et de lancer sont dÉcrites dans la colonne d'attaques à distance bien que ce ne soit pas des attaques à distance proprement parler (Voir « Attaques rapprochÉes »).

LES CREATURES INVOQUEES

CrØatures (nombre de personnages)	Magie	Entretien	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvements	ParticularitØs
Ange (1)	Vie	15	13	-	5	8	15	3 de vol	Chasse le mal au toucher +1 saint bonus; immunitØ aux illusions; +2 bonus de frappe
AraignØes gØantes (2)	Nature	4	4	-	3	7	10	2	Toile d'araignØe; morsure venimeuse de force 4
Archange (1)	Vie	20	15	-	6	12	18	4 de vol	+2 saint bonus; peut jeter 40 points de sort de magie de vie par bataille; immunitØ aux illusions; +3 bonus de frappe
Basilic (1)	Nature	7	15	-	4	7	30	2	Regard de pierre (-1 d'Øconomie)
BØhØmothe (1)	Nature	15	25	-	6	9	45	2	
BŒte fantme (1)	Sorcellerie	-	18	-	0	8	20	2	Attaque d'illusion; immatØriel; immunitØ la magie de mort

TABLEAU J

Chauve-souris maudite (1)	Chaos	8	10	-	5	7	20	4 de vol	ImmunitØ au feu; immolation
Chevaliers de la mort (4)	Mort	8	7	-	5	9	8	3	Attaque anti-cuirasse; +2 bonus de frappe; premier coup; toucher de soustraction de vie (-4 d'Øconomie)
Chiens diaboliques (4)	Chaos	1	3	3 "souffle"	2	6	4	2	Souffle ardent
ChimÈre (4)	Chaos	10	7	4 "souffle"	4	8	8	2 de vol	Souffle ardent
Cocatris (4)	Nature	8	4	-	3	7	3	2 de vol	Toucher de pierre (-3 d'Øconomie)
Colosse (1)	Nature	17	20	20 "rocher" (2)	8	15	30	2	Premier coup; immunitØ au poison; immunitØ la pierre; briseur de mur
DØmon (1)	Mort	-	14	-	5	7	12	2 de vol	
DØmons de l'ombre (4)	Mort	7	5	4 "magique" (8)	4	8	5	1 de vol	ImmatØriel; voyage inter-dimensionnel; rØgØnØration

CrØatures (nombre de personnages)	Magie	Entretien	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvements	ParticularitØs
Djinn (1)	Sorcellerie	17	15	8 "magique" (4)	6	10	20	3 de vol	TØlØportation; grande marche sur le vent; immunitØ aux armes; peut jeter 20 points de sort de magie de sorcellerie pendant le combat
Dragon du ciel (1)	Sorcellerie	25	20	20 "souffle"	7	14	25	4 de vol	Souffle Øclair; immunitØ aux illusions
Efreet (1)	Chaos	15	9	9 "magique"	3	9	12	3 de vol	+2 bonus de frappe; peut jeter 20 points de sort de magie du chaos par bataille; immunitØ au feu
Enfant du chaos (1)	Chaos	12	1	-	5	10	15	1 de vol	Regard de mort (-4 d'Øconomie); regard funeste (-4 d'Øconomie); regard de pierre (-4 d'Øconomie); morsure venimeuse de force 4

Esprit de l'air (1)	Sorcellerie	–	15	–	6	9	10	5 de vol	ImmunitØ la magie de mort; invisible; immunitØ au poison; immunitØ la pierre; immunitØ aux armes
Esprit de la terre (1)	Nature	–	25	–	4	8	30	1	ImmunitØ au poison; immunitØ la pierre; briseur de mur
Esprit du feu (1)	Chaos	–	12	–	4	6	10	1	ImmunitØ au feu; immunitØ au poison; immunitØ la pierre
Esprit gardien (1)	Vie	1	10	–	4	10	10	1 de vol	S'unit aux nodes; +1 de rØsistance tout
Esprit magique (1)	Arcane	1	5	–	4	8	10	1	S'unit avec les nodes
Gargouilles (4)	Chaos	5	4	–	8	7	4	2 de vol	ImmunitØ au poison; immunitØ la pierre
GØant du feu (1)	Chaos	3	10	10 "rocher" (2)	5	7	15	2	ImmunitØ au feu; alpiniste; briseur de mur
GØants de l'orage (1)	Sorcellerie	10	12	10 "magique" (4)	4	9	20	2	Souffle Øclair (anti-cuirasse) sur les attaques rapprochØes et distance; briseur de mur

CrØatures (nombre de personnages)	Magie	Entretien	Attaque rapprochØe	Attaque distance	DØfense	RØsistance	Points de frappe	Mouvements	ParticularitØs
GØant de pierre (1)	Nature	9	15	15 "rocher" (2)	7	9	20	2	Alpiniste; immunitØ au poison; immunitØ la pierre; briseur de mur
Gorgones (4)	Nature	15	8	-	6	9	9	2 de vol	Regard de pierre (-2 d'Øconomie)
Goules (4)	Mort	1	4	-	3	6	3	1	Attaque par poison de force 1; crØe des morts-vivants
Grand dragon (1)	Chaos	30	25	25 "souffle"	5	10	30	2 de vol	Souffle ardent
Grand ver (1)	Nature	20	25	-	6	12	45	3 de tØlØportation	Morsure venimeuse de force 15; tØlØportation
Guerriers fantmes (6)	Sorcellerie	-	3	-	0	6	1	1	Attaque d'illusion; immatØriel; immunitØ la magie de mort
¸le flottante (1)	Sorcellerie	5	-	-	0	10	45	2 de navigation	Peut porter 8 autres unitØs
Licorne (4)	Vie	5	5	-	3	7	6	2 de tØlØportation	1 bonus de frappe; immunitØ au poison; +2 de rØsistance tout

Loups-garous (6)	Mort	5	5	–	1	6	5	2	ImmunitØ aux armes
Mâtre de la nuit (1)	Mort	1	7	–	3	8	10	2	Regard de mort (–2 d'Øconomie); invisible
Nagas (2)	Sorcellerie	2	4	–	3	7	6	1 de nage	Attaque de crachat venimeux de force 4 (premier coup); +1 bonus de frappe
Ours guerriers	Nature	2	7	–	3	6	8	2	
Seigneur du Mal (1)	Mort	15	20	10 "magique" (8)	7	12	20	2 de vol	Attaque de soustraction de vie dans les attaques rapprochØes et distance (–1 d'Øconomie); provoque la peur; peut invoquer 3 dØmons pendant la bataille
Spectre (4)	Mort	5	7	–	5	8	8	2 de vol	Toucher de soustraction de vie (–3 d'Øconomie); immatØriel; immunitØ aux armes
Sprites (4)	Nature	3	2	3 "magique" (4)	2	8	1	2 de vol	Forestier
Squelettes (6)	Mort	–	3	–	4	5	1	1	ImmunitØ aux projectiles

Créatures (nombre de personnages)	Magie	Entretien	Attaque rapprochée	Attaque distance	Défense	Résistance	Points de frappe	Mouvements	Particularités
Têtes d'hydres (9)	Chaos	14	6	5 "souffle"	4	9	10	1	Souffle ardent; régénération; chaque tête équivaut à un personnage
Zombies (6)	Mort	-	3	-	2	3	3	1	

Notez que les "économies" diminuent la capacité d'une créature à résister au sort. Chaque réduction enlève un point de résistance ennemi (c.—d. une croix) ou, en d'autres termes, réduit de 10% par point les chances de l'ennemi d'économiser.

Le terme "télépportation" dans la colonne mouvement se réfère à la capacité de télépportation pendant le combat, c'est une aptitude particulière (Voir Aptitudes particulières des unités).

Notez que les attaques de souffle et de lancer sont décrites dans la colonne d'attaques à distance bien que ce ne soit pas des attaques à distance proprement parler (Voir Attaques rapprochées).

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES HEROS

Niveau d'expØrience	Bague	Points d'expØrience requis	Force d'attaque	Bonus de frappe	DØfense	RØsistance	Frappe (Points de frappe)
HØros	–	–	–	–	–	–	–
Myrmidon	1 argent	20	+ 1	–	+ 1	+ 1	+ 1
Capitaine	2 argent	60	+ 2	–	+ 1	+ 2	+ 2
Commandant	3 argent	120	+ 3	+ 1	+ 2	+ 3	+ 3
Champion	1 or	200	+ 4	+ 1	+ 2	+ 4	+ 4
Seigneur	2 or	300	+ 5	+ 2	+ 3	+ 5	+ 5
Grand seigneur	3 or	450	+ 6	+ 2	+ 3	+ 6	+ 6
Super hØros	1 rouge	600	+ 7	+ 3	+ 4	+ 7	+ 7
Demi-dieu	2 rouge	1000	+ 8	+ 3	+ 4	+ 8	+ 8

TABLEAU K

ENSORCELLEMENTS D'OBJETS (NON SPECIFIQUES AUX SORTILEGES)

Objet	Attaque	Frapper*	DØ-fense	Mouvement	RØsis-tance	Aptitude	Empri-sonnement	conomie**	Effets
Arc	+6	+3	+3	Aucun	Aucune	+10	Aucun	Aucune	distance
Baguette	+2	+1	Aucune	Aucun	Aucune	+10	+3	-2	RapprochØes et distance
Bton	+6	+3	+3	Aucun	Aucune	+20	+4	-4	RapprochØes et distance
Bouclier	Aucune	Aucun	+6	+4	+6	Aucune	Aucun	Aucune	+2 de dØfense distance
Cotte de mailles	Aucune	Aucun	+6	+4	+6	Aucune	Aucun	Aucune	+1 point de dØfense
Divers	+4	+2	+4	+3	+6	+15	Aucun	-4	Toutes les attaques
pØe	+3	+3	+3	Aucun	Aucune	+10	Aucun	Aucune	RapprochØes
Hache	+6	+2	Aucune	Aucun	Aucune	+10	Aucun	Aucune	Attaques lancØes et rapprochØes
Massue	+4	+3	+1	Aucun	Aucune	+10	Aucun	Aucune	RapprochØes
Plastron	Aucune	Aucun	+6	+4	+6	Aucune	Aucun	Aucune	+2 de dØfense

TABLEAU L

* Chaque point "frapper" supplémentaire augmente les chances de frapper (qui sont de 30% au départ) de 10%.

** Chaque point d'économie négatif fait baisser de 10% l'aptitude de l'adversaire à résister au sort jeté par l'unité (c.-à-d. que l'effet d'une des croix de défense de l'unité ennemie visée est annulé).

Notez que les bonus décrits ci-dessus sont ajoutés point par point sauf pour les aptitudes qui sont ajoutées de 5 points en 5 points et les économies qui sont *retranchées* point par point.

La colonne "Effets" décrit les types d'attaques magiques qui sont attribués ou modifiés par l'arme. Notez que si un objet modifie les attaques rapprochées (que ce soit par des points "attaque" ou "frapper"), *il transforme les attaques rapprochées standard du héros en attaques rapprochées magiques* (c.-à-d. qu'elles deviennent des attaques qui ne sont pas arrêtées par l'Immunité aux Armes, voir **Aptitudes des unités spéciales**) et ajoute le nombre de points "attaque" et "frapper" à l'attaque. Ceci s'applique aussi aux attaques à distance. Si les attaques du héros dans cette zone sont déjà des attaques magiques, l'objet ensorcelé rend simplement l'attaque plus puissante (de la quantité indiquée).

Dans le cas des objets défensifs, la colonne "effets" décrit les bonus qui sont inhérents à l'objet (avant tout autre ensorcellement).

La défense à distance défend des attaques avec projectiles, avec rochers, avec des objets à lancer, par le souffle et enfin les attaques de magie à distance. Parce que la défense dépend de l'attaque, les icônes boucliers ne sont pas affichées avec celles du héros dans la *fenêtre de statistiques des unités.*

ENSORCELLEMENTS D'OBJETS (SPECIFIQUES AUX SORTS)

Sort	Magie requise Royaume et rang	Arme	Armure	Divers	Effet (s'il est diffØrent du sort*)
Armure des ØlØments	Nature 4	Toutes	Oui	Oui	
BØnØdiction	Vie 2		Oui	Oui	
Chaos	Chaos 6	Toutes sauf la baguette			L'attaque est la moitiØ de sa force mais il n'y a pas de dØfense possible; donc l'attaque provoque automatiquement des dommages
Cur de lion	Vie 6			Oui	
Destruction	Chaos 5	Toutes			L'adversaire doit rØsister ou il est dØsintØgrØ
Droiture	Vie 4		Oui	Oui	
clair	Chaos 5	Toutes			Anti-cuirasse
Endurance	Vie 2		Oui	Oui	
Fantomatique	Sorcellerie 6	Toutes			Attaque d'illusion
Flammes	Chaos 2	Toutes			+3 de force d'attaque
Force gØante	Nature 3	Toutes sauf le bton, l'arc et la baguette			+2 de force d'attaque

TABLEAU M

Forme spectrale	Mort 4		Oui	Oui	
Hte	Sorcellerie 7	Toutes sauf le bton et la baguette			
ImmunitØ la magie	Sorcellerie 5	Toutes	Oui	Oui	
InvisibilitØ	Sorcellerie 5			Oui	
InvulnØrabilitØ	Vie 5		Oui	Oui	
Marcher sur l'eau	Nature 2			Oui	
Manteau de peur	Mort 2		Oui	Oui	
Mort	Mort 3	Toutes			conomie -3 ou mort
PØtrification	Nature 2	Toutes			L'adversaire doit rØsister -1 ou il est pØtrifiØ
RØgØnØration	Nature 6			Oui	
RØsistance aux esprits	Nature 2	Toutes	Oui	Oui	
RØsister la magie	Sorcellerie 2	Toutes	Oui	Oui	
SaignØe de puissance	Mort 4	Toutes			Magicien ennemi perd de 2 20 unitØs de mana
Trouver son chemin	Nature 3			Oui	

Sort	Magie requise Royaume et rang	Arme	Armure	Divers	Effet (s'il est diffØrent du sort*)
Vampirisme	Mort 5	Toutes sauf l'arc, le bton et la baguette			Sort de SaignØe de Vie
Vengeur saint	Vie 3	Toutes sauf le bton et la baguette			Protection contre le Mal et Chasser le Mal
Vent gardien	Sorcellerie 3	Toutes sauf le bton, l'arc et la baguette	Oui	Oui	
Vol	Sorcellerie 3			Oui	
Voyage inter-dimensionnel	Vie 5	Toutes sauf le bton et la baguette		Oui	
Vue puissance 2	Vie 6			Oui	

Notez que les "Øconomies" font diminuer la capacitØ de rØsistance de la cible au sort de 10% pour chaque point nØgatif.

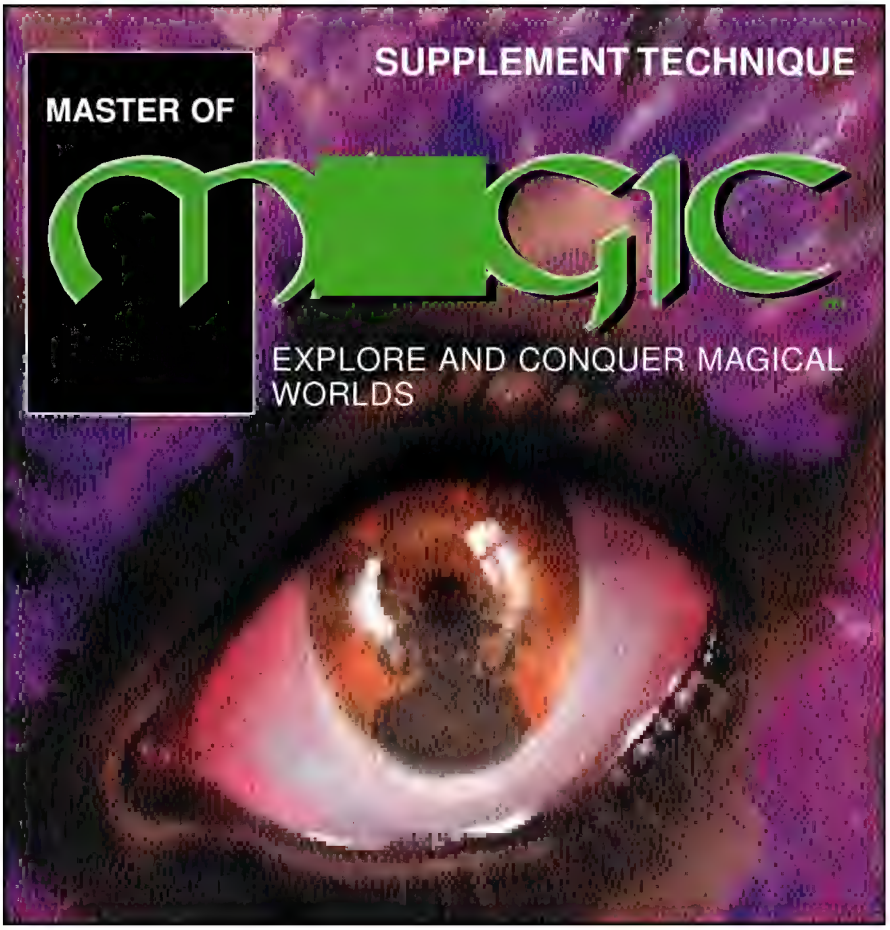
TYPES D'ATTAQUES

Type d'attaque	Utilisation par rapport aux combats rapprochØs	En plus du combat rapprochØ?	Uniquement offensive?	DØfense l'attaque
distance	Au lieu du combat rapprochØ	Non	Oui	DØfense (distance)*
Armes de premier coup	Avant le combat rapprochØ	Oui	Oui	DØfense
Lancer	Avant le combat rapprochØ	Oui	Oui	DØfense
Par poison	SimultanØment	Oui	Non	RØsistance
RapprochØe	Ne s'applique pas	Ne s'applique pas	Non	DØfense
Regard	Avant le combat rapprochØ	Oui	Non	RØsistance
Souffle	Avant le combat rapprochØ	Oui	Oui	DØfense
Soustraction de vie	SimultanØment	Oui	Non	RØsistance
Toucher	SimultanØment	Oui	Non	RØsistance

TABLEAU N

Si la rØponse est "oui" dans la colonne "uniquement offensive?", ceci veut dire que l'aptitude de l'unitØ ne s'applique qu'aux combats rapprochØs oø elle est l'unitØ qui attaque (c.—d. qu'elle est l'unitØ active ce moment qui se sert de la moitiØ de ses points de mouvement pour commencer l'attaque rapprochØe). Une rØponse nØgative indique que le type d'attaque en question est utilisØ dans les combats rapprochØs dans les situations d'attaque et de dØfense (c.—d. que cette attaque est aussi utilisØe lorsque l'unitØ se dØfend contre une attaque ennemie).

* La dØfense avec des bonus de dØfense distance est utilisØe pour se protØger contre les dommages causØs par les attaques distance (que ce soit des attaques avec projectiles, rochers ou des attaques magiques).



MATERIEL ET EQUIPEMENT NECESSAIRES

Pour pouvoir jouer à *Master of Magic*, votre ordinateur doit disposer de:

- Un processeur 386SX ou supérieur (Pour une meilleure jouabilité, nous recommandons au minimum un 386 complet avec une vitesse de 33Mhz ou plus.),
- Un minimum de 575 Ko de mémoire conventionnelle libre,
- Un minimum de 2,7 Mo de mémoire EMS libre
- Graphismes VGA ou supérieurs, et
- Souris.

Compatibilité du logiciel

Cette liste comprend seulement les conflits et incompatibilités répertoriés. Comme les tests ne font jamais apparaître de manière exhaustive les difficultés, vous rencontrerez peut-être des problèmes qui ne sont pas mentionnés dans cette liste. Si c'est le cas, veuillez consulter notre service clientèle.

Ce jeu n'a pas été testé sous Microsoft Windows; nous vous suggérons donc de ne pas l'utiliser avec Windows. Il y a de fortes chances que les deux ne fonctionnent pas ensemble.

Nous vous déconseillons vivement de charger des programmes résidents (TSR) en mémoire lorsque vous jouez à *Master of Magic.* Non seulement ceux-ci diminueront la quantité de mémoire libre disponible, et donc ralentiront le jeu, mais ils risqueront de provoquer des interactions imprévisibles.

Installation

Pour installer *Master of Magic* sur votre disque dur:

- Placez la disquette 1 dans un lecteur de disquettes vide.
- Placez-vous sur ce lecteur. (Tapez la lettre de ce lecteur (généralement A ou B), suivie de deux-points (:), puis appuyez sur ENTER.)
- Tapez le mot install et appuyez sur ENTER.
- Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Une fois que vous avez achevé l'installation et la configuration, vous pouvez commencer à jouer. Tapez Magic et appuyez sur Enter pour commencer le jeu.

Configuration

Lors du processus d'installation, on vous demandera de sélectionner quelques arrangements musicaux pour la configuration sonore. Le programme d'installation détecte automatiquement la configuration adéquate pour la majorité des cartes sonores, cependant vous aurez peut-être besoin de modifier les réglages par défaut. Si vous ne connaissez pas les valeurs correctes (Telles que DMA, IRQ...), veuillez consulter la documentation accompagnant votre carte sonore.

SERVICES D'ASSISTANCE DIRECTE

MicroProse fournit des informations sur les produits venir, des nouvelles versions, des amØliorations, des dØmos, des critiques, une assistance technique et bien plus encore avec les services d'assistance directe destinØs aux utilisateurs de modem. Tous sont sous la responsabilitØ de nos reprØsentants des services Online, Quentin Chaney, Amy Van Westervelt et Brian Hellesen.

Services d'assistance directe MicroProse GB, MicroProse Bulletin Board Service (MPS*BBS-UK) 01454 327083, 01454 327084 avec une configuration de 8,N,1. Supporte jusqu' 17 400 bauds, 2 lignes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

Micro serveur tØlØmatique MicroProse U.S.A. (MPS*BBS) (410) 785 1841 avec une configuration de 8,N,1. Supporte jusqu' 14 400 bauds, 8 lignes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

America Online: Industry Connection, Mot de passe: "MicroProse", Adresse: MicroProse.

CompuServe: Game Publishers Forum, Mot de passe: "Go GAMPUB", Adresse: 76004,2223

Delphi: GameSig, Adresse: MicroProse

Fidonet: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107

GEnie: Scorpia RT, Mot de passe: "Scorpia", Adresse: MicroProse

Internet: Adresse: 76004.2223@CompuServe.Com

MCI Mail: Adresse: MicroProse

PC-Link: Computer Forum, Mot de passe: "MicroProse", Adresse: MicroProse

Prodigy: "Game Club", Adresse: XHFK15D

Promenade: Industry Connection, Mot de passe: "MicroProse", Adresse: MicroProse

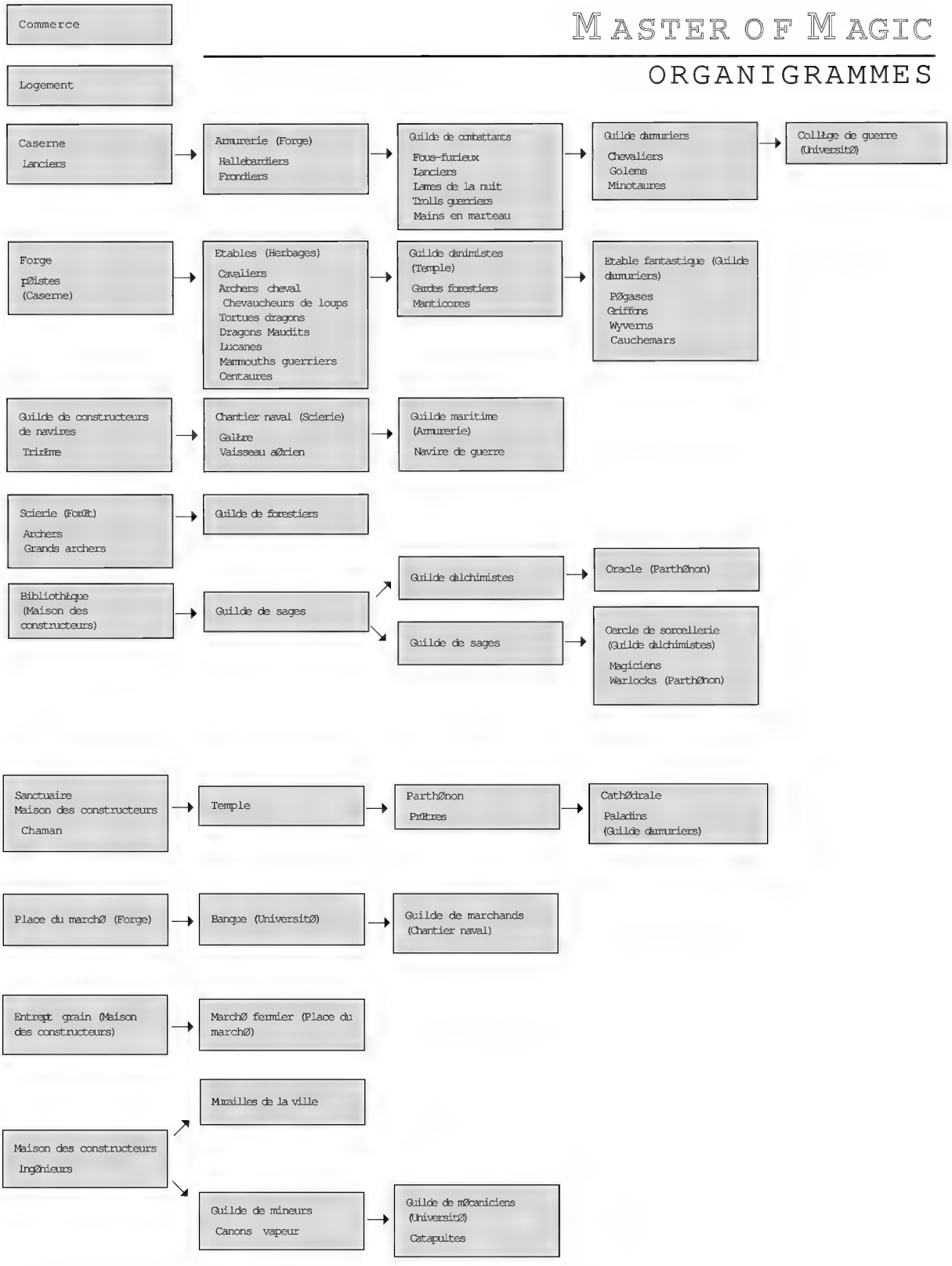
Q-Link: Computer Forum, MicroProse Section, Adresse: MPSLabs.

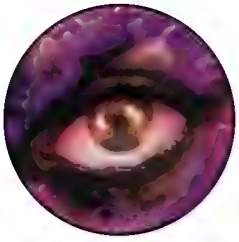
SERVICE CLIENTELE ET SOUTIEN TECHNIQUE

Vous pourrez nous joindre Øgalement soit par minitel au
3615 MICROPROSE ou laddresse suivante:
Ubi Soft - Service consommateurs MICROPROSE
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

TØl: (1) 48 570554

ORGANIGRAMMES



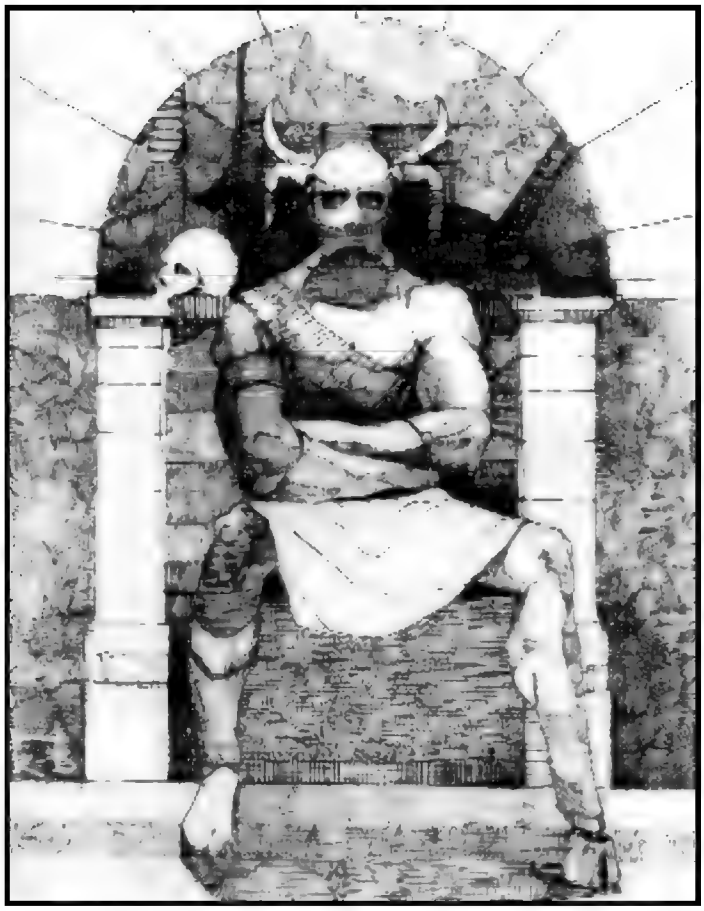


MICRO[redacted]SE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, R.-U.
Tel: (+44) 454 329510

Fabriqué au Royaume-Uni.

MP222209T/SR



Master of Magic
Livre de sortilèges

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS 17 6AY, R.U.
Tél.:(+44) 454 329510

Tous droits réservés. Copyright © 1994

Ce manuel ne peut être reproduit en partie ou dans sa totalité, avec une machine à ronétyper ou photocopier, ou autre, sans autorisation, à l'exception de la citation de brefs passages dans des critiques.

FABRIQUÉ AU R.U.

Table des matières

Liste des sortilèges
Définitions
Les sorts de Master of Magic par catégories
- Tableau des créatures
- Tableau des ensorcellements de ville
- Tableau des ensorcellements de créature
- Tableau des ensorcellements globaux
- Tableau des sorts de combat
- Tableau des sort spéciaux

Les sorts de Master of Magic par royaumes
- Tableau des sorts arcanes
- Tableau des sorts du chaos
- Tableau des sort de mort
- Tableau des sorts de vie
- Tableau des sorts de nature
- Tableau des sorts de sorcellerie

Liste des sorts

Ce livret contient les descriptions de tous les sorts de *Master of Magic.* Vous trouverez de plus amples détails concernant les créatures invoquées par les sorts dans le **tableau J** de l'**Appendice** du manuel.

Bien que cela ne soit pas spécifié dans les descriptions des sorts, tous les sorts qui causent des dégâts aux créatures, personnages ou unités, causent des dégâts qui passent d'un personnage à l'autre dans l'unité. Cela signifie que si un personnage subit plus de dégâts que nécessaire pour le tuer, le personnage de l'unité suivant subira les dégâts "superflus", et ainsi de suite. De plus, le mot "créature" signifie personnage, sauf indication contraire.

Toutes les descriptions de sort sont présentées de la même façon: le titre indique le nom du sort, suivi du royaume magique nécessaire, de la catégorie de l'effet (combat, global, etc.), du coût, du coût d'entretien (si nécessaire), et du degré de rareté. Si le coût du sort est suivi d'un signe "+", cela signifie que vous pouvez ajouter de la mana à ce sort pour intensifier ses effets. Le coût du sort est indiqué pour le combat et pour les sorts sur les terres si nécessaire. Le coût le plus bas est celui du sort jeté pendant un combat. Pour de tels sorts, le coût d'entretien ne concerne que la version sur les terres (les sorts de combat n'ont pas de coût d'entretien). Et enfin, un paragraphe décrit les effets du sort.

Liste des sortilèges de Master of Magic

Ange:

Vie. Invocation. Coût: 550 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Rare.

Fait apparaître un ange. Les anges améliorent les capacités au combat des unités amies et ils **chassent le mal** au toucher.

Animer les Morts:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 50 unités de mana. Très rare.

Anime une unité amie ou ennemie morte, lors d'un combat, pour qu'elle se batte dans votre camp. La créature animée est un mort-vivant, reste après le combat, et vous coûte 50% de plus que son coût d'entretien normal pour la garder (Les unités standard n'ont pas de coût d'entretien, contrairement aux unités fantastiques; voir **Créatures Invoquées**).

Apparition d'un Volcan:

Chaos. Instantané. Coût: 200 unités de mana. Peu commun.

Fait apparaître un volcan qui détruit toute la nourriture et les minéraux fournis par la case de carte visée (seules les cases qui n'ont pas de collines, de montagnes ou de nodes peuvent être ensorcelées de cette manière). Ces volcans fournissent de la mana en permanence (une unité par tour) au magicien qui a jeté le sort. Si le sort est jeté sur une ville, tous les bâtiments de la ville ont 15% de chances d'être détruits. Les volcans qui viennent d'apparaître ont aussi plus de chances de contenir des minerais spéciaux.

Appel de Failles:

Nature. Combat instantané. Coût: 20 unités de mana. Peu commun.

Fissure la terre. Toute créature matérielle non-volante ayant le malheur de se tenir sur la faille nouvellement créée a 25% de chances (quelle que soit sa défense) de perdre l'équilibre et de mourir dans les entrailles de la terre. Les murs de pierre qui traversent la faille sont détruits.

Appel de la Foudre:

Nature. Combat. Coût: 60 unités de mana. Très rare.

Provoque un puissant orage électrique et envoie des éclairs mortels. De trois à cinq éclairs de force 8 frappent des adversaires (choisis au hasard) au début de chaque tour jusqu'à la fin du combat.

Appel de Mort:

Mort. Combat instantané. Coût: 40 unités de mana. Très rare.

Fait appel aux pouvoirs de mort pour tenter de détruire instantanément toutes les créatures de l'unité visée. L'unité perd 5 points de résistance lorsqu'elle tente de résister aux paroles démoniaques.

Appel du Chaos:

Chaos. Combat. Coût: 75 unités de mana. Très rare.

Invoque les forces du chaos pour qu'elles viennent semer panique et destruction parmi toutes les unités ennemies. Les unités peuvent subir l'un des effets suivants (générés au hasard): rien, guérison de cinq points de dégâts, **voies du chaos**, **mutation des créatures**, **éclair de feu** de force 15, **éclairs en chaîne**, **éclair maudit** ou **désintégration**.

Appel du Vide:

Chaos. Instantané. Coût: 500 unités de mana. Très rare.

Une ville entière est aspirée dans le vide (chaque bâtiment et habitant de la ville a 50% de chances d'être aspiré dans le vide; chaque unité militaire subit 10 points de dégâts, quelles que soient ses défenses). Les débris éparpillés de la ville dévastée polluent les terres environnantes.

Appeler un Champion:

Arcane. Invocation. Coût : 750 unités de mana. Rare.

Appelle un héros puissant à la forteresse enchantée du sorcier. Le héros montrera le coût de ses services et proposera au magicien de le rejoindre gratuitement mais le magicien n'est pas obligé d'accepter. Ce sort ne peut être jeté que si le sorcier n'a pas encore six héros pour l'aider.

Appeler un Héros:

Arcane. Invocation. Coût: 300 unités de mana. Peu commun.

Appelle un héros (moins puissant que le champion appelé par le sort décrit précédemment) à la forteresse enchantée du sorcier. Avec ce sort, le héros ne demande pas le paiement en or initial usuel pour rejoindre le sorcier. Comme pour le sort précédent, le magicien n'est pas obligé d'accepter l'aide du héros et s'il dispose déjà de six héros, le sort ne peut pas être jeté.

Araignées Géantes:

Nature. Invocation. Coût: 200 unités de mana. Entretien: 4 unités de mana/ tour. Peu commun.

Invoque deux araignées géantes, venimeuses et tisseuses de toile.

Archange:

Vie. Invocation. Coût: 950 unités de mana. Entretien: 20 unités de mana/tour. Très rare.

Fait apparaître un archange. Les archanges sont immunisés contre les illusions, poussent les unités amies à mieux se battre et peuvent jeter jusqu'à 40 unités de mana dans les sorts de vie, pendant les combats.

Armageddon:

Chaos. Ensorcellement global. Coût: 1250 unités de mana. Entretien: 40 unités de mana/tour. Très rare.

Détruit les deux mondes inexorablement et méthodiquement. Pour chaque volcan qui s'élève sur une case de la carte, le sorcier ayant jeté le sort gagne un point de puissance magique par tour de jeu.

Arme Sainte:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 15 ou 75 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Dote une unité d'armes qui peuvent frapper les créatures Immunisées contre les armes. Les armes saintes obtiennent également un bonus de 1 (c.-à-d. 10%) pour frapper dans les combats rapprochés, les combats avec projectiles et les combats à distance.

Arme Surnaturelle:

Chaos. Ensorcellement de créature. Coût: 15 ou 75 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Ensorcelle les armes d'une unité normale (de combat rapproché ou à distance) qui sont alors possédées d'un puissant esprit du chaos. Il est plus difficile de se défendre contre ces armes (la capacité à se défendre de l'adversaire diminue de 1, c'est-à-dire que chaque bouclier perd 10% de sa capacité à bloquer un coup, lors d'un combat rapproché contre des troupes équipées d'**Armes Surnaturelles**). Elles peuvent même affecter des créatures Immunisées contre les armes. Les effets des **Armes Surnaturelles** peuvent s'ajouter aux effets de la **Lame de Feu**.

Armes Sacrées:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 900 unités de mana. Entretien: 30 unités de mana/tour. Très rare.

Toutes les armes des unités amies normales sont bénies, ce qui leur donne plus un (c.-à-d. 10%) de points de frappe et la capacité de frapper des créatures Immunisées contre les armes. Vous ne pouvez pas cumuler cet effet et celui de l'**Arme Sainte.**

Armure des Éléments:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 35 ou 175 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Augmente les défenses de l'unité visée (boucliers) et sa résistance à la magie (croix), de 10 chacune. Les bonus de défense et de résistance fournis par **l'Armure des Éléments** ne s'ajoutent pas aux effets de la **Résistance aux Esprits**.

Armure Sacrée:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 18 ou 90 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Intègre la lumière céleste à l'armure d'une unité normale, améliorant sa défense (boucliers) de deux.

Arrêt du Temps:

Sorcellerie. Ensorcellement global. Coût: 1 500 unités de mana. Entretien: 150 unités de mana/tour. Très rare

Le temps s'arrête pour tous les sorciers ennemis et le reste du monde s'arrête aussi. Seul le magicien qui a jeté le sort peut déplacer des unités et attaquer normalement. Il doit entretenir ce sort, mais seulement celui-ci!

Aura de Majesté:

Sorcellerie. Ensorcellement global. Coût: 400 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Trompe les sorciers ennemis en leur faisant apprécier de manière positive les dons du sorcier jeteur de sort. Pour chaque tour pendant lequel ce sort est utilisé, les relations entre le jeteur de sort et ses ennemis s'améliorent.

Autel de Combat:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 300 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Toutes les unités créées par la ville ensorcelée commencent au niveau d'expérience Élite.

Attaque de Flammes:

Chaos. Combat instantané. Coût: 60 unités de mana. Rare.

D'énormes arcs de flammes frappent tous les ennemis avec une force d'attaque de feu de 15.

Bannir:

Sorcellerie. Combat instantané. Coût: 20+ unités de mana. Entretien: néant. Rare.

Essaie de renvoyer les créatures visées dans le royaume d'où elles viennent. Chaque personnage du groupe visé a une chance de résister et de ne pas être banni, mais plus le sortilège **Bannir** est fort, plus il est difficile de résister. (La résistance des créatures de l'unité visée diminue d'une unité à chaque fois que vous investissez cinq unités de mana supplémentaires dans ce sort.)

Basilic:

Nature. Invocation. Coût: 325 unités de mana. Entretien: 7 unités de mana/tour. Peu commun.

Fait apparaître un basilic géant. Les basilics sont si effrayants qu'ils peuvent transformer leurs ennemis en pierre d'un seul regard.

Béhémothe:

Nature. Invocation. Coût: 700 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Très rare.

Fait apparaître un Béhémothe féroce. C'est l'une des créatures les plus puissantes qui puisse être invoquée dans Arcanus et Myrror.

Bénédiction:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 8 ou 40 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Donne une défense accrue (plus deux boucliers) et une résistance accrue (plus deux croix) à l'unité visée, à la magie de mort et la magie de chaos.

Bénédiction de Gaia:

Nature. Ensorcellement de ville. Coût: 300 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Rare.

Peut transformer une ville amie en paradis. La quantité maximum de nourriture que la ville peut produire augmente de 50%; à chaque tour de jeu, il y a 10% de chances par case qu'une case de désert appartenant à la ville devienne une case d'herbages, et que les volcans deviennent des collines verdoyantes. De plus, les terres profanées appartenant à la ville ont 20% de chances (à chaque tour de jeu) de retrouver leur état original.

Bête Fantôme:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 35 unités de mana. Peu commun.

Fait apparaîte une bête fantôme illusoire pour la durée du combat. Elle n'apparaît que si la bataille se déroule sur les terres et s'il y a moins de neuf unités combattant pour le sorcier; la bête fantôme est immunisée contre toute forme de magie de mort et disparaît à la fin du combat.

Bloquer le Sort:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 20 ou 100 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Empêche la dispersion de l'ensorcellement positif d'une unité. Si l'unité visée est une créature invoquée, ce sort protège aussi les liens qui la lie au sorcier la contrôlant. **Bloquer le sort** doit être dispersé avant qu'un autre ensorcellement de la créature ou de l'unité puisse être supprimé.

Boue:

Nature. Combat instantané. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Transforme une zone de cinq sur cinq du champ de bataille en boue épaisse. Si une unité (ennemie ou amie) désire pénétrer sur une case de carte boueuse, cela lui coûtera tous ses points de mouvement. Les unités volantes et immatérielles ne sont pas affectées. La boue persiste pendant tout le combat.

Boule de Feu:

Chaos. Combat instantané. Coût: 15+ unités de mana. Peu commun.

Envoie une boule de flammes géante qui explose sur tous les personnages de l'unité visée. L'intensité de la chaleur des flammes et la quantité de dégâts infligés par cet incendie dépendent de la quantité de puissance magique utilisée pour jeter ce sort. La force de base d'une boule de feu est de cinq. Cette force augmente de 1 à chaque fois que trois unités de mana supplémentaires sont ajoutées.

Cause Juste:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 150 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Commun.

Améliore la réputation du sorcier jeteur de sort, sa renommée augmente de 10 points. Les sorciers les plus renommés sont plus souvent abordés par les meilleures unités de mercenaires que les sorciers moins connus. De plus, les sorciers très célèbres paient moins cher pour recruter des mercenaires, et il leur faut moins d'or pour entretenir leurs troupes.

Cercle d'Invocation:

Arcane. Instantané. Coût: 50 unités de mana. Commun.

Déplace le cercle d'invocation visé (présent à l'origine dans la ville de la forteresse enchantée du sorcier) vers une nouvelle ville.

Changer de Monde

Vie. Instantané. Coût: 100 unités de mana. Peu commun.

Transporte dans l'autre monde toutes les unités amies situées dans la case de carte visée! Ce sort ne fonctionne que s'il y a compatibilité entre les unités en question et le terrain correspondant dans l'autre monde (par exemple, les créatures non-volantes ne peuvent pas se poser sur une case d'océan dans l'autre monde).

Charme de Vie:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 1250 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Ajoute 25% aux points de frappe (avec un minimum de 1 point ajouté) de chaque créature d'un sorcier. Oui, chaque personnage de chaque unité!

Chasser le Mal:

Vie. Combat instantané. Coût: 25 unités de mana. Peu commun.

Invoque les forces de la lumière pour qu'elles enveloppent de feux sacrés une créature (unité) du chaos ou de la mort des feux sacrés. Une unité qui n'arrive pas à résister (au prix de quatre points de résistance) aux flammes sacrées est détruite sur le champ. Les unités de morts-vivants (qui ont subi le sort des **Voies Noires** ou qui sont **Animées**) sont particulièrement sensibles à ce sort et pour lui résister, il leur en coûte 10 points de résistance.

Chauve-Souris Maudite:

Chaos. Invocation. Coût: 300 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Peu commun.

Invoque une chauve-souris maudite géante qui se battra pour le sorcier. La chauve-souris maudite a une aura ardente qui peut blesser ses adversaires lors des combats rapprochés.

Chevaliers de la Mort:

Mort. Invocation. Coût: 600 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque des chevaliers de la mort qui se battront pour le sorcier. Les monstrueux chevaliers de la mort peuvent ravir la substance de vie de leurs ennemis en les touchant et sont capables d'attaques brutales contre lesquelles l'armure d'un adversaire ne peut pratiquement rien.

Chiens Diaboliques:

Chaos. Invocation. Coût: 40 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Invoque une horde déchaînée de chiens diaboliques cracheurs de feu.

Chimère:

Chaos. Invocation. Coût: 350 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Peu commun.

Invoque une horrible chimère à trois têtes, crachant du feu et volant.

Cocatris:

Nature. Invocation. Coût: 275 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Peu commun.

Invoque un cocatris. Le toucher doux des plumes du cocatris est trompeur et peut pétrifier même les créatures les plus dures.

Cœur de Lion:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 40 ou 200 unités de mana. Entretien: 4 unités de mana/tour. Rare.

Dote l'unité visée d'un courage sacré, ce qui ajoute deux points à sa force d'attaque (pour les attaques rapprochées, avec projectiles et à distance), à ses points de frappe (cœurs) et à sa résistance (croix).

Colère de la Nature:

Nature. Ensorcellement global. Coût: 1250 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque la colère des mondes, punissant tous les sorciers qui utilisent la magie destructive de la mort et du chaos. Chaque fois qu'un sort de mort ou de chaos (pas à des fins de combat) est jeté, *toutes* les villes de ce sorcier sont en proie à des tremblements qui ont 10% de chance de détruire chaque unité matérielle non-volante et 5% de chance de détruire les bâtiments.

Colosse:

Nature. Invocation. Coût: 800 unités de mana. Entretien: 17 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque un colosse très effrayant. Un colosse est une machine de combat qui lance des rochers et qui est immunisée contre toute forme de poison et de pétrification connue.

Confusion:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Essaie de dérouter et de désorienter la cible. Une unité "confuse" ne retrouve ses facultés mentales normales (à moins que le sort **Désensorcellement** ne soit jeté) qu'une fois le combat fini. A chaque tour, l'unité "confuse" effectue l'une des actions suivantes: elle reste debout à ne rien faire en ayant l'air perdu et abruti, se déplace au hasard, attaque ses alliés, ou attaque ses adversaires.

Connaissance de la Terre:

Nature. Instantané. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Révèle tout le terrain, ses particularités, les villes et les armées se trouvant sur toutes les cases de carte de la "fenêtre carte" visée. (Un conseil: obtenez autant de "noir" que possible sur l'écran avant de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour accepter ce sort). Ce sort explore pour vous, rendant de grandes étendues du monde visible, de façon permanente.

Conscience:

Arcane. Ensorcellement global. Coût: 500 unités de mana/tour. Entretien: 3 unités de mana/tour. Rare.

Révèle l'emplacement de toutes les villes d'Arcanus et Myrror, et tant que l'ensorcellement continue, toutes les villes nouvellement construites seront révélées.

Consécration:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 400 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Très rare.

Annule tous les sorts négatifs qui ont été jetés sur une ville et la protège des ensorcellements de chaos et de mort à venir (que ce soient des ensorcellements de ville ou des ensorcellements globaux).

Contre-Magie:

Sorcellerie. Ensorcellement de combat. Coût: 10+ unités de mana. Commun.

Crée un sort **Dissiper Magie** sur la totalité du champ de bataille. Les sorts jetés par le sorcier ou les héros ennemis doivent vaincre les effets de ce sort **Dissiper Magie** (de force égale à la magie impliquée dans le sort **Contre-Magie**) avant de prendre effet eux-mêmes. Chaque sort jeté par l'ennemi fait diminuer la force magique de la **Contre-Magie** de cinq points de mana, et ainsi la fait diminuer en efficacité contre les sorts suivants.

Contrer le Sort:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 50+ unités de mana. Peu commun.

Tente de contrer le sort d'un sorcier ennemi lorsque ce dernier est en train de le jeter. Ce contre-sort utilise la manipulation directe de pouvoir magique et lorsqu'il prend effet, le sorcier qui l'a jeté doit se défaire d'un nombre d'unités de mana (de ses réserves de mana) équivalent au coût du sort qu'il essaie de contrer. Si le sorcier n'a pas assez de mana à sa disposition, le contre-sort échoue.

Corrompre le Bois:

Chaos. Combat instantané. Coût: 10 unités de mana. Commun.

Détruit immédiatement toutes les réserves de projectiles (symbolisés par un arc) du groupe normal visé. Il n'existe aucun moyen de se prémunir contre les effets de ce sort.

Corrompre la Réalité:

Chaos. Ensorcellement de combat. Coût: 50 unités de mana. Rare.

Corrompt *toutes* les unités qui ne sont pas des unités de chaos. Que ces unités soient amies ou ennemies, leur perception de la réalité est affectée et elles ont 20% de chances de moins de frapper.

Corruption:

Chaos. Instantané. Coût: 40 unités de mana. Commun.

Profane la terre (les cases d'océan ne sont pas des cibles valides) de la case de la carte visée. La terre profanée ne produit ni nourriture ni minéraux et ne peut être sanctifiée que par les prières saintes des prêtres ou des chamans.

Corruption de Node:

Mort. Ensorcellement global. Coût: 75 unités de mana. Rare.

Corrompt une node magique. Elle enlèvera 5 unités de mana par tour au sorcier qui la possède au lieu de lui en donner! Une node corrompue peut retourner à son fonctionnement normal avec un sort **Désensorceler zone** ou **Désensorcellement Puissance 2**.

Créer Objet:

Arcane. Coût: dépend de l'ensorcellement choisi. Entretien: néant. Rare.

Vous permet de créer un objet magique puissant pour vos héros. Reportez-vous à la section **Création d'Objets**.

Croisade:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 1100 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Inspire toutes les unités normales d'un sorcier et tous leurs niveaux augmentent de 1 (Les recrues deviennent des réguliers, les réguliers des vétérans, etc.).

Découverte de la Nature:

Nature. Ensorcellement global. Coût: 800 unités de mana. Entretien: 7 unités de mana/tour. Très rare.

Révèle toutes les terres, les villes et les créatures visibles sur Arcanus et Myrror!

Démolir:

Chaos. Combat instantané. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Vise une section d'un mur de pierre et la met en pièces.

Démons de l'Ombre:

Mort. Invocation. Coût: 325 unités de mana. Entretien: 7 unités de mana/tour. Peu commun.

Appelle des démons de l'ombre qui se battront pour le sorcier. Les démons de l'ombre sont des créatures volantes immatérielles qui peuvent se régénérer. Elles peuvent aussi voyager à volonté entre Arcanus et Myrror.

Déplacer la Forteresse

Nature. Instantané. Coût: 200 unités de mana. Rare.

Amène la forteresse enchantée du sorcier (avec le cercle d'invocation, si celui-ci n'a pas déjà été déplacé) dans la ville amie visée.

Dépossession de l'Esprit:

Mort. Instantané. Coût: 150 unités de mana. Très rare.

Détruit de 1 à 10% des points de capacité à jeter des sorts du sorcier visé, de façon permanente.

Désensorceler Zone:

Arcane. Instantané. Coût: 50+ unités de mana. Peu commun.

Essaie de débarrasser la zone visée (une case de carte ou la totalité du champ de bataille, si vous jetez un sort sur les terres ou un sort de combat, respectivement) de tout ensorcellement, les ensorcellements de créatures, de villes, de nodes et de terre y compris. Ce sort "s'attaque" automatiquement aux ensorcellements qui vous font tort.

Désensorcellement Puissance 2:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 50+ unités de mana. Peu commun.

Une version bien plus puissante du sort arcane **Désensorceler Zone**, avec deux fois plus de chances d'éliminer les ensorcellements visés (chaque point de mana utilisé pour ce sort vaut deux points pour essayer d'annuler un sort).

Désintégrer:

Chaos. Combat instantané. Coût: 50 unités de mana. Très rare.

Frappe une unité d'une terrible explosion d'énergie du chaos; si l'unité ne parvient pas à résister à cette attaque, elle est éliminée, sans espoir de **Régénération**, **Ressusciter les morts** ou de **Résurrection**. Seules les créatures avec une résistance de 10 ou plus peuvent survivre à cette force destructrice du chaos.

Désir de Mort:

Mort. Instantané. Coût: 500 unités de mana. Très rare.

Tente de tuer toutes les unités ennemies normales sur Arcanus et Myrror. Les unités qui ne parviennent pas à résister à ce puissant **Désir de Mort** sont tuées sur le champ.

Détecter Magie:

Arcane. Coût: 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Vous permet de détecter les sorts jetés par tous les sorciers avec lesquels vous êtes en contact. Les sorts jetés sont affichés dans l'écran Résumé Magie, au-dessus des portraits des sorciers.

Détruire:

Chaos. Combat instantané. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Fait appel aux pouvoirs du chaos pour tenter de détruire toutes les armes de l'unité normale visée. L'unité reçoit une chance de résister aux pouvoirs du chaos, si elle n'y réussit pas toutes les forces d'attaque rapprochée et à distance tombent à un point.

Disjonction:

Arcane. Instantané. Coût: 100+ unités de mana. Rare.

Essaie d'éliminer un ensorcellement global ennemi.

Disjonction Puissance 2:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 100+ unités de mana. Rare.

Version très puissante du sort arcane **Disjonction**, avec deux fois plus de chances de succès. Chaque point de mana utilisé pour ce sort vaut deux points pour essayer de se débarrasser d'un ensorcellement global.

Dissiper Magie:

Arcane. Instantané. Coût: 10+ unités de mana. Commun.

Si vous jetez ce sort sur une unité, tous les ensorcellements qui vous font tort et qui affectent la/les créature(s) dans l'unité seront annulés. Vous avez plus ou moins de chances de réussir à annuler un ensorcellement selon la force de cet ensorcellement et le niveau de puissance auquel vous jetez le sort **Dissiper Magie**.

Dissiper Magie Puissance 2:

Sorcellerie. Combat instantané. Coût: 10+ unités de mana. Commun.

Version plus puissante du sort **Dissiper Magie**. Chaque point de mana utilisé pour ce sort vaut deux points pour essayer de se débarrasser des ensorcellements de l'unité visée.

Djinn:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 650 unités de mana. Entretien: 17 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque un djinn. Cet être volant très puissant peut effectuer des attaques magiques à distance et peut jeter jusqu'à 20 points de sorcellerie pendant un combat.

Dragon du Ciel:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 25 unités de mana/tour. Très rare.

Appelle du royaume de l'air un dragon féroce qui crache du feu. Ce dragon est immunisé contre les illusions et le feu qu'il crache tue facilement les adversaires qui l'entourent.

Droiture:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 40 ou 200 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Rare.

Donne à l'unité visée un très grand sens de sa destinée sacrée qui fait appel aux forces de vie de telle manière qu'elles se manifestent dans l'unité en lui donnant une immunité totale aux sorts de la mort et du chaos!

Éclair de Feu:

Chaos. Combat instantané. Coût: 5+ unités de mana. Commun.

Envoie un **Éclair de Feu** fulgurant sur l'un des personnages de l'unité visée. La force de l'**Éclair de Feu** et les dégâts qu'il inflige dépend de la quantité de puissance magique utilisée pour jeter ce sort. La force de base d'un **Éclair de Feu** est de cinq. Cette force augmente de 1 à chaque fois qu'une unité de mana supplémentaire est ajoutée.

Éclair de Glace:

Nature. Combat instantané. Coût: 10+ unités de mana. Peu commun.

Arrose une cible d'éclats de glace (attaque de magie froide de force cinq, et chaque point supplémentaire utilisé pour jeter le sort ajoute un point de force à l'attaque).

Éclair Maudit:

Chaos. Combat instantané. Coût: 40 unités de mana. Rare.

Invoque les forces du chaos contre l'unité visée, lui infligeant 10 points de dégâts quelles que soient ses défenses.

Éclairs en Chaîne:

Chaos. Combat instantané. Coût: 35 unités de mana. Rare.

Envoie une succession d'éclairs sur une unité visée. Le premier éclair a une puissance de 10, le second de 9 et ainsi de suite jusqu'à ce que l'unité soit décimée ou que la chaîne d'éclair soit épuisée (réduite à une force de zéro).

Efreet:

Chaos. Invocation. Coût: 550 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Rare.

Invoque un efreet volant qui lance des éclairs de feu. Les efreets peuvent également lancer 20 points de sorts de magie du chaos pendant le combat.

Enchevêtrement:

Nature. Ensorcellement de combat. Coût: 50 unités de mana. Très rare.

Toutes les créatures matérielles non-volantes perdent un point de mouvement par tour. Si une créature a zéro point de mouvement, elle ne peut plus attaquer ou se déplacer pendant le reste du combat; cependant, elle peut riposter si elle est attaquée.

Endurance:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 30 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Donne un but sacré et une vigueur nouvelle à l'unité visée, augmentant sa vitesse de déplacement de 1. Il est utile de jeter ce sort sur les unités très lentes d'un groupe.

Enfant du Chaos:

Chaos. Invocation. Coût: 500 unités de mana. Entretien: 12 unités de mana/tour. Rare

Invoque un enfant des profondeurs des forces chaotiques pures pour affronter le sorcier. Ces **enfants du chaos** sont capables de massacrer ou pétrifier des unités ennemies d'un simple regard.

Ensorceler Objet:

Arcane. Coût: dépend de l'ensorcellement. Entretien: néant. Peu commun.

Vous permet de créer un objet magique pour vos héros. Le sort **Ensorceler Objet** est moins puissant que le sort **Créer Objet** et ne peut pas servir à créer des objets magiques avec des pouvoirs spéciaux coûtant plus de 200 unités de mana chacun.

Ensorceler Route:

Sorcellerie. Ensorcellement global. Coût: 100 unités de mana. Entretien: néant. Peu commun.

Les unités non-volantes peuvent utiliser toutes les routes dans un rayon de deux cases de carte de la zone de carte visée sans dépenser aucun point de mouvement. Remarque: *toutes* les routes de Myrror sont automatiquement ensorcelées.

Esprit de la Terre:

Nature. Invocation. Coût: 60 unités de mana. Rare.

Invoque un esprit de la Terre pendant la durée du combat. Vous ne pouvez pas invoquer cette créature s'il y a déjà neuf unités amies sur le champ de bataille. L'esprit de la Terre écraseur de murs disparaît à la fin du combat.

Esprit de l'Air:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 50 unités de mana. Rare.

Invoque pendant le combat un esprit de l'air volant invisible. Cette créature disparaît lorsque le combat prend fin. Remarque: le sorcier doit avoir moins de neuf unités participant au combat pour invoquer cette créature.

Esprit du Feu:

Chaos. Invocation. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Invoque un esprit du feu qui se battra pour le sorcier pendant le reste du combat. Cette créature disparaît lorsque le combat prend fin. Remarque: le sorcier doit avoir moins de neuf unités participant au combat pour invoquer cette créature.

Esprit Gardien:

Vie. Invocation. Coût: 80 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Invoque un **Esprit Gardien**. Cet esprit peut s'unir avec des nodes magiques de la même façon que l'**Esprit Magique** d'arcane. Cependant, une fois l'union accomplie, l'**Esprit Gardien** ne peut être déplacé par les autres esprits (**Magique** ou **Gardien**) que 25 fois sur cent. Un **Esprit Magique**, cependant, peut toujours être déplacé.

Esprit Magique:

Arcane. Invocation. Coût: 30 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Invoque un **Esprit Magique**. Ces créatures peuvent ajouter la puissance des nodes magiques à la mana d'un sorcier.

Explosion Psionique:

Sorcellerie. Combat instantané. Coût: 10+ unités de mana. Commun.

Vise une unité avec un courant d'énergie mentale extrêmement ravageur. Cette attaque immatérielle de puissance cinq peut voir sa puissance augmenter de un pour deux points de mana supplémentaires.

Faiblesse:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 5 unités de mana. Commun.

Sape les forces de l'unité visée pendant le combat. Tous ses membres ont deux points de moins pour leurs attaques rapprochées, avec projectiles et à distance. L'unité ne peut pas résister à ce sort.

Famine:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Infecte les récoltes d'une ville, diminuant sa production alimentaire de moitié. Les citoyens affamés commencent à périr s'il n'y a pas assez de nourriture.

Fausses Apparences:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 30 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Change l'apparence physique de l'unité visée (pas ses attributs) et la remplace par celle d'une unité fantastique choisie par le sorcier jeteur de sort. Ce sort ne peut pas être jeté sur les héros. Un conseil: ce sort ne trompera pas les joueurs contrôlés par l'ordinateur. Cependant, vos adversaires risquent de s'en servir pour essayer de vous tromper!

Feux d'Étoiles:

Vie. Combat instantané. Coût: 10 unités de mana. Commun.

Un feu sacré de lumière incandescente venant des étoiles (attaque magique de force 15) s'abat sur l'unité de chaos ou de mort visée (aucune autre créature ne peut être visée).

Feux Métalliques:

Chaos. Ensorcellement de combat. Coût: 40 unités de mana. Rare.

Une version légèrement moins puissante de la **Lame de Feu**. Toutes les armes des créatures amies normales s'enflamment sous l'effet des **Feux Métalliques**. Lorsqu'elles sont en feu, ces armes à projectiles et d'attaque rapprochée ont un point de plus de force d'attaque et peuvent infliger des dommages aux unités possédant l'Immunité aux armes. Les **Feux Métalliques** et la **Lame de Feu** ne peuvent cumuler leurs effets.

Flux de Vie:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 300 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Rare.

Transforme une ville normale en ville idéale et fertile. Le taux de croissance de la population double et toutes ses unités guérissent complètement à la fin de chaque tour. Les habitants sont si contents de leur ville que les troubles disparaissent totalement!

Folie Furieuse:

Mort. Ensorcellement de créature de combat. Coût: 30 unités de mana. Peu commun.

Rend l'unité visée folle furieuse; celle-ci se bat donc avec deux fois plus de force (épées), sans se préoccuper de sa sécurité (défense de zéro, quels que soient les autres modificateurs de défense).

Force de Vie:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Les forces de vie se manifestent si fortement dans les mondes que *tous* les sorts de mort jetés doivent résister à cette force (de 500 unités de mana), sinon ils sont annulés. En d'autres termes, ce sort essaie d'empêcher que des sorts de mort prennent effet.

Force Géante:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 8 ou 40 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Rend l'unité visée bien plus forte (ajoute un point supplémentaire à la force d'attaque).

Forme Spectrale:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 30 ou 150 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Rare.

Donne à l'unité visée l'**Immunité aux Armes** et une forme spectrale immatérielle (l'unité devient immatérielle).

Forteresse Volante:

Sorcellerie. Ensorcellement de ville. Coût: 500 unités de mana. Entretien: 25 unités de mana/tour. Très rare.

Suspend la forteresse enchantée d'un sorcier au-dessus de la terre. Seules les unités volantes peuvent entrer (ou attaquer) dans cette "ville dans les nuages". Remarque: les troupes au sol du sorcier peuvent entrer et sortir de la ville en temps de paix; mais, pendant le combat, lorsqu'une unité au sol (unité non-volante) quitte la protection de la ville flottante, elle ne peut plus y pénétrer jusqu'à la fin du combat.

Foudre:

Chaos. Combat instantané. Coût: 10+ unités de mana. Peu commun.

Envoie une boule d'énergie électrique intense sur une unité, qui est frappée d'une attaque magique "anti-cuirasse" de force cinq. La force de cette foudre peut être augmentée de 1 en utilisant plus de mana pour jeter ce sort.

Fuite de Mana:

Mort. Ensorcellement de combat. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Tous les jeteurs de sort ennemis perdent cinq points de mana à chaque tour de combat. Cela comprend le sorcier adverse que vous affrontez à ce moment-là. De plus, toutes les unités avec des attaques magiques à distance perdent un point de sort à chaque tour.

Gargouilles:

Chaos. Invocation. Coût: 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Invoque des gargouilles volantes. Il est extrêmement difficile d'endommager les gargouilles (ce sont des bouts de pierre volants après tout), et elles sont immunisées contre le poison et la pétrification.

Géant du Feu:

Chaos. Invocation. Coût: 150 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Peu commun.

Invoque un **Géant du Feu**. Les géants du feu sont immunisés contre le feu et peuvent écraser les murs en les effleurant de leur énorme poing.

Géant de l'Orage

Sorcellerie. Invocation. Coût: 10 ou 50 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Rare.

Invoque un géant lanceur de foudre qui peut non seulement lancer des éclairs dévastateurs sur de longues distances mais aussi les utiliser lors de combats en face à face avec des ennemis.

Géant de Pierre

Nature. Invocation. Coût: 450 unités de mana. Entretien: 9 unités de mana/tour. Rare.

Invoque un énorme géant de pierre qui écrase les murs. Les attaques de pierre ne lui font aucun mal et il peut lancer de grosses pierres sur ses ennemis avec une violence extrême.

Gorgones:

Nature. Invocation. Coût: 600 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Rare.

Invoque des gorgones. Ces monstres, comme leurs homologues mythologiques, sont si laids et si effrayants que les adversaires qui osent les regarder, même l'espace d'une seconde, sont pétrifiés.

Goules:

Mort. Invocation. Coût: 80 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Invoque un groupe de goules. Ces goules peuvent transformer leurs adversaires en morts-vivants. Ainsi, lorsqu'elles sont dans le camp qui est en train de gagner, elles recrutent les unités qu'elles ont massacrées et les transforment en morts-vivants; ces derniers seront sous le contrôle des goules du jeteur de sort.

Grande Corruption:

Chaos. Ensorcellement global. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 20 unités de mana/tour. Très rare.

Les mondes sont lentement corrompus (comme avec le sort **Corruption**); ce sort affecte jusqu'à six cases de carte par tour. Seuls les villes du jeteur de sort et leurs environs échappent à cette pollution.

Grande Désinvocation:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 1000 unités de mana. Très rare.

Essaie de bannir *toutes* les créatures fantastiques (y compris celles qui sont rattachées au sorcier jeteur de sort) d'Arcanus et Myrror. Si les créatures essaient de résister à ce sort, elles perdent deux points de résistance.

Grand Dragon:

Chaos. Invocation. Coût: 900 unités de mana. Entretien: 30 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque un dragon cracheur de feu des profondeurs du chaos. Les flammes que vomit un grand dragon sont si chaudes que les adversaires faibles risquent d'être incinérés avant même d'avoir l'occasion de riposter.

Grand Ver:

Nature. Invocation. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 20 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque un ver géant et venimeux qui creuse des tunnels souterrains. En dépit de sa taille, il est exceptionnellement rapide sur le champ de bataille.

Guérison:

Vie. Combat instantané. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Guérit l'unité visée de cinq points de frappe (ou moins, si l'unité a subi moins de cinq points de frappe de dommages).

Guérison en Masse:

Vie. Combat instantané. Coût: 50 unités de mana. Rare.

Guérit toutes les unités amies de cinq points de frappe (ou moins, si une unité a subi moins de cinq points de dommages).

Guerriers Fantômes:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 10 unités de mana. Commun.

Appelle des guerriers fantômes le temps du combat. Ces guerriers ne peuvent apparaître que si le magicien a moins de neuf unités volantes qui se battent pour lui. Ils retournent à leur royaume à la fin du combat.

Haute Prière:

Vie. Ensorcellement de combat. Coût: 60 unités de mana. Très rare.

Invoque les forces sacrées et les forces de lumière pour que les unités amies se battent et se défendent exceptionnellement bien. Les forces d'attaque (épées) et de défense (boucliers) augmentent de deux, la résistance (croix) augmente de trois et la capacité à bloquer une attaque et à frapper augmente de 10%.

Hâte:

Sorcellerie. Combat. Ensorcellement de créature. Coût: 50 unités de mana. Rare.

Double le déplacement (vitesse) et le nombre d'attaques (rapprochées et à distance) de l'unité visée. Cette unité devient si rapide qu'elle contre-attaque deux fois (lorsqu'elle se défend lors des combats rapprochés).

Héroïsme:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 20 ou 100 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Inspire une unité normale à se battre comme si elle était au niveau d'expérience Élite.

Hydre:

Chaos. Invocation. Coût: 650 unités de mana. Entretien: 14 unités de mana/tour. Très rare.

Fait apparaître une hydre à neuf têtes. Chaque tête crache du feu et peut se régénérer pendant et après le combat.

Ile Flottante:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 50 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Commun.

Invoque un gros nuage au-dessus d'une case de carte d'océan visible choisie par le sorcier. L'épaisse vapeur peut transporter jusqu'à huit unités au-dessus de l'eau et se déplace à une vitesse de deux cases de carte par tour.

Immolation:

Chaos. Ensorcellement de créature. Coût: 30 ou 150 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Peu commun.

Entoure une cible d'une aura flamboyante qui inflige une attaque de force quatre à tout ennemi affrontant l'unité affectée par le sort en combat rapproché. Cette attaque magique vient s'ajouter aux attaques normales de l'unité.

Immunité à la Magie:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 50 ou 250 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

L'unité visée est complètement immunisée contre tous les sorts magiques et leurs effets. L'unité est également immunisée contre les attaques de souffle et de regard. Et comme si cela ne suffisait pas, ce sort puissant augmente les défenses de l'unité (boucliers) contre toutes les attaques magiques à distance et rapprochée, jusqu'à 10 (si elles étaient inférieures à 10).

Incarnation:

Vie. Instantané. Coût: 500 unités de mana. Rare.

Invoque le plus grand de tous les héros, Torin l'Élu. Remarque: c'est le seul moyen de recruter ce puissant héros.

Inspirations:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 350 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Très rare.

Inspire les citoyens locaux; la production de cette ville augmente de 50%!

Invisibilité:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 35 ou 175 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Rare.

Abrite l'unité visée du regard de ses ennemis, elle ne peut alors être détectée que lorsqu'elle se trouve à côté d'un adversaire. Une unité invisible ne peut pas être attaquée avec des armes à distance; les chances qu'a un adversaire de la toucher diminuent de 1 (c.-à-d. 10% de chances de moins de toucher) lors des combats rapprochés.

Invisibilité Collective:

Sorcellerie. Ensorcellement de combat. Coût: 80 unités de mana. Très rare.

Rend invisibles à leurs adversaires toutes les unités amies. Lorsqu'elles sont invisibles, les unités ne peuvent être prises pour cible dans les attaques à distance et toutes les attaques rapprochées tentées contre elles sont pénalisées d'un point (c.-à-d. qu'elles ont 10% de moins de chance d'atteindre leur cible).

Invulnérabilité:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 40 ou 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Dote l'unité visée d'une protection sacrée contre les armes normales (Immunité contre les armes). De plus, l'unité est peu sensible aux attaques faibles; les deux premiers coups n'infligent aucun dégât aux unités invulnérables (c.-à-d. l'invulnérabilité annule les deux premiers coups que reçoit l'unité).

Lame de Feu:

Chaos. Ensorcellement de créature. Coût: 25 ou 125 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Peu commun.

Les armes d'une unité s'enflamment instantanément, ce qui leur donne des points d'attaque supplémentaires pour les attaques rapprochées et avec projectiles. Ces armes enflammées peuvent toucher des créatures Immunisées contre les armes et leurs effets s'ajoutent à ceux des **armes surnaturelles**.

Licornes:

Vie. Invocation. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Appelle un troupeau de licornes magiques. Ces jolies créatures peuvent se téléporter n'importe où sur le champ de bataille et donnent à leurs alliés une plus grande capacité à résister aux effets des sorts négatifs.

Lumière Céleste:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 150 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Peu commun.

Baigne une ville amie de rayons célestes porteurs de vie, qui aident les créatures de vie et découragent les créatures de mort (même effet que la **Lumière Puissance 2**). Tous les combats dans cette ville se déroulent comme sous le sort **Lumière Puissance 2**.

Lumière Puissance 2:

Vie. Ensorcellement de combat. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Fait appel aux forces de magie de vie pour faire briller une lumière sainte sur le champ de bataille. Toutes les créatures sont enveloppées dans cette lueur et obtiennent un point supplémentaire pour leurs forces d'attaque (épées), de défense (armure) et de résistance (croix). Les créatures de mort sont gênées par la lumière et perdent un point de force d'attaque, de défense et de résistance. Les sorts **Lumière Puissance 2** et **Obscurité** ont des effets opposés et s'annulent donc l'un l'autre.

Lycanthropie:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 180 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Transforme une unité amie normale en meute de loups-garous! Ces créatures de mort hurlantes sont immunisées contre les armes normales (Voir le **Tableau J** de **l'Appendice**).

Maître de la Nuit:

Mort. Invocation. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Appelle une créature de la nuit effrayante et invisible, au regard mortel.

Maîtrise de la Malédiction:

Chaos. Ensorcellement global. Coût: 1100 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Très rare.

Transforme toutes les unités amies normales et récemment formées avec le sort **Voies du chaos**.

Maîtrise des Herbes:

Nature. Ensorcellement global. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Guérit complètement toutes les unités endommagées d'un sorcier à chaque tour de jeu.

Maîtrise des Zombies:

Mort. Ensorcellement global. Coût: 800 unités de mana. Entretien: 8 unités de mana/tour. Rare.

Toutes les unités normales visées qui meurent au combat deviennent des zombies sans volonté à la fin de ce dernier et sont contrôlées par le magicien qui a jeté le sort. Ces zombies ne peuvent *jamais* revenir à leur état normal et ne peuvent pas être ressuscités.

Maîtrise du Vent:

Sorcellerie. Ensorcellement global. Coût: 400 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Le vent vient aider le sorcier dont tous les vaisseaux, y compris les vaisseaux aériens et les îles flottantes, se déplacent deux fois plus vite que leur vitesse normale. En même temps, le vent gène le progrès des vaisseaux contrôlés par le sorcier ennemi et ils ne se déplacent qu'à la moitié de leur vitesse normale.

Manteau de Peur:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 12 ou 60 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Entoure la cible d'une aura qui inspire la peur. A chaque fois que les unités ennemies essaient d'engager le combat (rapproché) avec l'unité portant ce manteau, elles doivent essayer de vaincre leur peur (personnage par personnage), avant d'attaquer ou de contre-attaquer.

Marche sur le Vent:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 20 unités de mana/tour. Rare.

Donne à l'unité visée le pouvoir de voler (à une vitesse de 3). Toutes les unités se trouvant avec les créatures qui volent se déplacent à la même vitesse. Ce sort n'a pas d'influence sur les combats mais les unités se trouvant avec les créatures qui marchent sur le vent peuvent se battre au-dessus de cases d'océan (elles apparaîtront avec de petites îles sous leurs pieds pendant le combat).

Marcher sur l'Eau:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 50 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Permet de marcher sur l'eau, la rapidité des mouvements de l'unité reste inchangée.

Modifier le Terrain:

Nature. Instantané. Coût: 50 unités de mana. Peu commun.

Modifie la case de la carte visée de la façon suivante:

- Les déserts, forêts, collines, et marécages deviennent des herbages.
- Les herbages deviennent des forêts.
- Les volcans deviennent des montagnes.
- Les montagnes deviennent des collines.

Les types de terrain qui n'apparaissent pas dans cette liste, nodes y compris, ne sont pas des cibles valides pour ce sort.

Mot Sacré:

Vie. Combat instantané. Coût: 60 unités de mana. Rare.

Essaie de bannir immédiatement toute créature fantastique et/ou morte-vivante (**Animée** ou **Voies Noires**). Chaque personnage de toutes les unités ennemies doit résister à ce sort séparément (moins deux points de résistance). Les morts-vivants perdent cinq points de résistance et ont donc bien plus de mal à résister au **Mot Sacré** que les autres créatures.

Mur de Feu

Chaos. Ensorcellement de ville. Coût: 30 ou 150 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Le royaume du chaos entoure la ville visée d'un mur de flammes magique. Bien que les attaques à distance et les unités volantes ne soient pas affectées par ce mur, toutes les créatures non-volantes qui essaient de le dépasser subissent une attaque magique de force 5.

Mur d'Obscurité

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 40 ou 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

La ville est entourée d'un mur de nuit totale qui protège la garnison d'attaques à distance et empêche les unités ennemies (sans **Vue Puissance 2** ou **Immunité aux illusions)** de voir ce qui se passe. Cependant, le **Mur d'Obscurité** ne les empêche pas de lancer des attaques à distance sur les unités ennemies.

Mur de Pierre:

Nature. Ensorcellement de ville. Coût: 50 unités de mana. Commun.

Entoure une ville d'un mur de pierre solide.

Mutation des Créatures:

Chaos. Ensorcellement de créature. Coût: 18 unités de mana. Commun.

Tente de provoquer la mutation de toutes les créatures de l'unité visée pendant le combat. Les créatures visées perdent un point de résistance lorsqu'elle essaient de résister à la mutation. Les créatures mutées ou corrompues ont l'une des caractéristiques suivantes: la moitié de leur force d'attaque, la moitié de leur force de défense ou aucune résistance à la magie.

Nagas:

Sorcellerie. Invocation. Coût: 100 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Convoque deux **Nagas** maniant le trident à la perfection. Ces créatures aquatiques crachent du venin sur leurs adversaires pendant le combat.

Nuage d'Ombre:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 150 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Rare.

Enveloppe la ville amie d'un nuage d'obscurité (même effet que le sort **d'Obscurité**). Tous les combats de la ville ont lieu sous cet effet.

Nuit Éternelle:

Mort. Ensorcellement global. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Très rare.

Un manteau d'obscurité impénétrable recouvre les terres de tous les mondes. Cet épais voile d'obscurité a le même effet que **l'Obscurité** jetée sur toutes les cases de carte. Seules les cases protégées par la **Lumière Céleste** ne sont pas affectées.

Obscurité:

Mort. Ensorcellement de combat. Coût: 25 unités de mana. Commun.

Enveloppe le champ de bataille d'un voile d'obscurité, inspirant les créatures de mort, qui gagnent un point de force d'attaque (épées), de défense (boucliers) et de résistance (croix) chacune. En revanche, les créatures de vie sont découragées et perdent un point de force d'attaque, de défense et de résistance chacune.

Œil de la Nature:

Nature. Ensorcellement de ville. Coût: 75 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Élargit la zone de reconnaissance d'une ville amie ciblée de cinq cases dans n'importe quelle direction, révélant ainsi toutes les terres et toutes les troupes ennemies visibles dans ce rayon.

Orages de Météores

Chaos. Ensorcellement global. Coût: 900 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Fait pleuvoir une pluie de grêle violente sur chaque monde. Toutes les créatures se trouvant à l'extérieur des limites protectrices de la ville sont soumises à une attaque de feu magique de force quatre et tous les bâtiments ont 5% de chance d'être détruits à chaque tour! Les villes de l'ensorceleur ainsi que les troupes y stationnant sont immunisées contre les **Orages de Météores**.

Ours Guerriers:

Nature. Invocation. Coût: 70 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Commun.

Appelle un groupe d'ours féroces.

Peau de Fer:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 40 ou 200 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Mélange du fer à la peau de l'unité visée, la rendant ainsi capable de supporter la majorité des attaques (+5 points de défense).

Peau de Pierre

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 10 ou 50 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

La peau de l'unité visée se durcit, ceci augmente sa défense (boucliers) d'un point.

Peste:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 350 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Très rare.

Crée à partir de l'essence même du mal, une épidémie mortelle dans une ville ciblée. Cette manifestation pestilentielle du mal, non seulement décime les populations (jusqu'à un citadin par tour peut mourir) mais provoque aussi des troubles considérables (ils augmentent de deux rebelles).

Pétrification:

Nature. Combat instantané. Coût: 35 unités de mana. Rare.

Pour essayer de changer en pierre une unité ennemie entière.

Porte Astrale:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 350 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Très rare.

Crée une porte dans la ville visée qui permet de voyager jusqu'à l'autre monde. Ce sort ne marche que si la porte ne mène pas directement à une ville de l'autre monde. Si elle mène à des troupes ennemies stationnées, il est impossible de l'utiliser.

Porte de la Terre:

Nature. Ensorcellement de ville. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Très rare.

Crée un dispositif de téléportation dans la ville. Les unités amies peuvent se téléporter instantanément entre deux villes (contrôlées par l'ensorceleur) ayant chacune une **Porte de la Terre**. Cela coûte un point de mouvement.

Possession:

Mort. Ensorcellement de créature de combat. Coût: 30 unités de mana. Peu commun.

C'est une tentative pour placer une unité ennemie normale sous le contrôle de l'ensorceleur. Lorsqu'une unité visée est possédée, elle se bat pour l'ensorceleur jusqu'à la fin du combat. Notez que les créatures et les héros fantastiques ne peuvent pas être possédés.

Présages Maléfiques:

Mort. Ensorcellement global. Coût: 1100 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Enveloppe les mondes d'une essence du mal pur tel que les magies naturelle et de vie (dont les pouvoirs vont à l'encontre de la magie de mort) sont plus difficiles à exercer. En conséquence, les sorts de nature et de vie coûtent 50% de plus de puissance magique que d'habitude.

Présence Maléfique:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 100 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Rare.

Une présence démoniaque envahit une ville et tous les effets calmants inhérents aux lieux saints, temples, parthénons et cathédrales locaux sont annulés. Les troubles civils augmentent, faisant baisser la productivité de la ville. Ce sort ne peut pas être jeté sur une ville contrôlée par un sorcier comprenant les éléments de la magie de mort.

Prière:

Vie. Ensorcellement de combat. Coût: 30 unités de mana. Peu commun.

Appelle les forces du bien pour bénir toutes les unités amies qui voient ainsi leurs capacités à atteindre leur cible augmentées de un (+10%) (attaques rapprochées, avec projectiles et à distance), ainsi que leur défense (chaque bouclier voit sa capacité de protection augmentée de 10%) et leur résistance.

Prière Noire:

Mort. Ensorcellement de combat. Coût: 35 unités de mana. Peu commun.

Touche toutes les unités ennemies, diminue leur force d'attaque (épées) et leur défense (boucliers) de 1. Leur résistance à la magie (croix) diminue de deux.

Prospérité:

Vie. Ensorcellement de ville. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Rare.

Améliore considérablement l'économie d'une ville ciblée; les revenus en or y augmentent de 50%!

Rappel:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Fait revenir une unité amie à la forteresse enchantée du magicien. S'il n'y a pas de place pour elle dans la forteresse, une des unités qui occupe déjà la case de la ville est envoyée à une case de terre voisine.

Rappeler le Héros

Arcane. Combat instantané. Coût: 200 unités de mana. Peu commun.

Le héros visé revient à la forteresse enchantée du magicien.

Régénération

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 60 ou 300 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Donne à l'unité visée la capacité de se régénérer pendant le combat (d'un point de frappe par tour) et après le combat (retour immédiat au niveau de santé maximum). Si la créature meurt pendant le combat, elle ressuscite avec un niveau de santé maximum, mais uniquement si son camp a gagné le combat. Notez que ce sort ne peut pas être jeté sur une créature qui a été bannie ou désinvoquée (**Bannir, Désir de Mort, Mot Sacré** ou **Désinvoquer**).

Remèdes Naturels:

Nature. Instantané. Coût: 50 unités de mana. Peu commun.

Guérit entièrement toutes les unités (sauf les créatures de la mort) qui se trouvent sur la zone de terrain visée.

Résistance aux Esprits:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 5 ou 25 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

L'unité visée est dotée d'une résistance accrue (plus trois) aux sorts des esprits du chaos et de la nature. De plus, l'unité possède aussi de meilleures défenses contre les attaques à distance de magie normale (plus trois à la défense à distance)

Résister à la Magie:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 5 ou 25 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Commun.

Donne à l'unité visée une résistance extrêmement accrue (trois croix de plus) aux sorts négatifs de tous les royaumes magiques!

Ressusciter les Morts:

Sorcellerie. Combat instantané. Coût: 35 unités de mana. Peu commun

Ressuscite une unité normale qui est morte pendant le combat actuel. L'unité revit mais elle est très faible (la moitié de son nombre de personnages normal et sans aucun des ensorcellements qui ont pu lui être jetés précédemment).

Résurrection:

Vie. Instantané. Coût: 250 unités de mana. Peu commun.

Ressuscite un héros, quel que soit le temps qu'il ou elle a passé au royaume des morts. Le héros réapparaît dans la forteresse enchantée du sorcier si ce dernier n'a pas déjà six héros. Le héros revit avec un niveau de santé normal et au niveau d'expérience qu'il/elle possédait au moment de sa mort.

Rites Noirs:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 30 unités de mana. Commun.

Provoque de nombreux sacrifices à l'honneur des dieux de la mort, ce qui double le pouvoir magique des lieux saints, temples, parthénons et cathédrales. Cependant, les nombreux sacrifices humains réduisent la croissance de la population de 25% et augmentent le niveau de mécontentement de 1.

Saignée de Puissance:

Mort. Instantané. Coût: 50 unités de mana. Peu commun.

Enlève de 50 à 150 points de puissance magique à la réserve de mana du sorcier visé.

Saignée de Vie

Mort. Combat instantané. Coût: 10+ unités de mana. Commun.

Draine la vie d'une unité et la donne au jeteur de sort (si ce dernier est un héros) ou la convertit en mana (s'il s'agit d'un sorcier); la conversion se fait de la façon suivante: 3 points de mana pour un point de vie drainé. Remarque: si le jeteur de sort est un héros, ses points de frappe peuvent dépasser la limite habituelle pendant la durée du combat. Ce sort fait partie des attaques "voleuses de vie" (voir **Aptitudes des Unités Spéciales**). Lorsque vous utilisez plus de mana pour jeter ce sort, l'unité visée a plus de mal à résister à cette attaque (à chaque fois que vous dépensez cinq points de mana supplémentaires pour jeter ce sort, la résistance de l'unité visée diminue de 1).

Scellé des Portes:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 500 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Interdit tout voyage entre Arcanus et Myrror en condamnant toutes les portes d'accès entre ces mondes.

Seigneur du Mal:

Mort. Invocation. Coût: 900 unités de mana. Entretien: 15 unités de mana/tour. Très rare.

Invoque un Seigneur du Mal. Le Seigneur du Mal volant peut à son tour invoquer des démons qui se battront pendant tout le combat; cela, ajouté à la faculté innée du Seigneur du Mal de prendre la vie de ses adversaires lors des combats rapprochés ou à distance, en fait l'une des créatures fantastiques les plus effrayantes et les plus puissantes.

Sommeil Noir:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 15 unités de mana. Commun.

Essaie d'endormir le groupe visé d'un sommeil profond, ressemblant à la mort. Si une unité succombe, elle dort pendant tout le reste du combat, étant ainsi une cible sans défense. Si elle est attaquée par une unité ennemie lorsqu'elle est dans cet état, elle subira le maximum de dégâts pour cette attaque.

Sort de Maîtrise:

Arcane. Ensorcellement global. Coût: 5000 unités de mana. Très rare.

Le magicien qui arrive à jeter ce sort obtient le contrôle total de toute la magie dans les deux mondes, de ce fait, les magiciens ennemis ne peuvent plus jeter de sort. De plus, toutes les créatures invoquées sont bannies. L'effet principal de ce sort, cependant, est que comme les magiciens ennemis ne peuvent plus utiliser de magie, le sorcier qui a jeté le sort de maîtrise gagne le jeu!

Sort de Mort:

Mort. Combat instantané. Coût: 50 unités de mana. Très rare.

Invoque les forces de la mort pour qu'elles frappent toutes les unités ennemies là où elles se trouvent. Les unités ennemies qui ne parviennent pas à résister à ces forces sont massacrées instantanément. Toutes les unités perdent deux points de résistance lorsqu'elles sont soumises à ce sort.

Sort Protecteur:

Sorcellerie. Ensorcellement de ville. Coût: 350 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Très rare.

Une magie protectrice enveloppe la ville visée, donnant à la case de la ville une immunité totale contre les sorts sur les terres d'un type de magie spécifique (selon le choix du jeteur de sort: chaos, vie, nature ou sorcellerie). Cette influence protectrice empêche tous les sorts de combat du type choisi d'être jetés et les créatures invoquées de ce type de magie d'entrer dans la ville, que ces créatures soient amies ou ennemies.

Soumission de Créature:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 70 unités de mana. Très rare.

Essaie de changer l'allégeance d'une créature fantastique (c'est-à-dire invoquée). Si la créature ne parvient pas à résister au sort (pénalité de moins deux de sa résistance), elle se soumet au jeteur de sort et se bat pour lui jusqu'à la fin du combat (ou jusqu'à ce qu'elle soit "**désensorcelée**"). La créature soumise disparaît à la fin du combat.

Spectre:

Mort. Invocation. Coût: 500 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Rare.

Appelle des spectres immatériels voleurs de vies.

Sprites:

Nature. Invocation. Coût: 100 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Commun.

Invoque les sprites. Ce sont des petites créatures volantes qui vivent dans les forêts et qui peuvent lancer de petites attaques magiques sur de longues distances.

Squelettes:

Mort. Invocation. Coût: 25 unités de mana. Commun.

Appelle une horde de squelettes, ils sont immunisés contre les projectiles normaux. Ce qui est très effrayant, c'est qu'un sorcier peut faire appel à des hordes de squelettes sans que cela lui coûte beaucoup de mana.

Stase:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 250 unités de mana. Rare.

Paralyse toutes les unités ennemies de la case de carte visée pendant au moins un tour. Après ce tour, l'unité visée a une chance par tour de se libérer en arrivant à résister au champ de stase (moins 5 points de résistance).

Subversion:

Mort. Instantané. Coût: 100 unités de mana. Peu commun.

Entraîne un mépris universel du magicien ennemi visé. De ce fait, ses relations avec tous les autres magiciens se détériorent de manière visible.

Supprimer la Magie

Sorcellerie. Ensorcellement global. Coût: 50 unités de mana. Entretien: 40 unités de mana/tour. Très rare.

Essaie d'empêcher tous les ensorcellements ennemis ainsi que leurs sorts sur les terres (force de dispersion de 500).

Tempête de Feu:

Chaos. Instantané sur les terres. Coût: 250 unités de mana. Rare.

Une tempête de feu terrifiante éclate au-dessus de la case de carte visée. Tous les personnages s'y trouvant (même s'ils sont en garnison dans la ville) sont touchés par cette grêle enflammée (attaque de **feu magique** de force 8).

Tempête Cérébrale:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature de combat. Coût: 35 unités de mana. Rare.

Provoque chez les créatures de l'unité ennemie visée un état d'angoisse mentale intense. Incapables de se concentrer, elles perdent automatiquement un minimum de cinq points d'attaque rapprochée (elles ne peuvent pas résister), avec projectiles et à distance, ainsi que de défense et de résistance. Ce sort n'affecte pas les unités immunisées contre les Illusions.

Tempête de Glace:

Nature. Instantané sur les terres. Coût: 200 unités de mana. Rare.

Les cieux au-dessus de la case de carte visée lâchent un torrent de grêle. Tous les personnages ayant la malchance de se trouver dans cette zone sont frappés d'une attaque de magie froide de force six.

Terres maudites:

Mort. Ensorcellement de ville. Coût: 250 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Rare.

Provoque le mécontentement (qui augmente d'un par personne); la production des villes (points de production) diminue de moitié (par rapport à sa valeur normale).

Terreur

Mort. Ensorcellement de combat. Coût: 20 unités de mana. Commun.

Toutes les unités ennemies sont terrorisées. Pendant chaque tour de combat, toutes les unités ennemies doivent tenter de résister à la peur qui les paralyse (un bonus de résistance) ou s'abandonner à la peur. Lorsqu'une unité s'abandonne à la peur, elle ne peut pas attaquer mais elle peut tout de même riposter lorsqu'elle se défend contre des attaques rapprochées ennemies.

Toile d'Araignée:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 10 unités de mana. Commun.

Lance une toile d'araignée gluante sur les créatures de l'unité visée. Les créatures prises dans cette toile ne peuvent plus bouger jusqu'à ce qu'elles l'aient détruite. La toile possède 12 points de frappe (cœurs mais pas de défense) et ne peut être détruite que par des attaques rapprochées et des attaques de magie. Les restes gluants de la toile empêchent les créatures volantes qui y ont été prises de voler pendant le reste de la bataille.

Tourbillon-Foudre du chaos:

Chaos. Ensorcellement de ville. Coût: 300 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Rare.

Génère un tourbillon chaotique destructeur au-dessus d'une ville ennemie. Le tourbillon émet un total de cinq **Foudres** (de force 8) à chaque tour, frappant toute troupe se trouvant là, au hasard. Le tourbillon a une telle puissance qu'il y a 5% de chances qu'il détruise un bâtiment à chaque tour.

Tourbillon Magique:

Chaos. Combat instantané. Coût: 50 unités de mana. Rare.

Crée un tourbillon chaotique qui se déplace de quatre cases à chaque tour. Trois des points de mouvement du tourbillon sont déterminés au hasard, l'autre est déterminé par le jeteur de sort. Lorsque le tourbillon passe sur une unité, elle subit cinq points de dommages, quelles que soient ses défenses. De plus, les unités se trouvant dans les cases adjacentes à celles sur lesquelles le tourbillon passe ont 25% de chances d'être frappées par la foudre (force 8). Enfin, lors des tours de combat où un tourbillon passe au-dessus de cases villes, chaque bâtiment a 5% de chances d'être détruit.

Tourmenter:

Mort. Ensorcellement de combat. Coût: 40 unités de mana. Rare.

Tourmente toutes les créatures qui ne sont pas des créatures de mort. À chaque tour de combat, l'unité visée éprouve le supplice des ténèbres et les créatures qui ne peuvent pas résister à cette douleur atroce perdent un point de frappe.

Tranquillité:

Vie. Ensorcellement global. Coût: 1 100 unités de mana. Entretien: 10 unités de mana/tour. Très rare.

Essaie d'empêcher tous les sorts du chaos d'être jetés, en effet, ils doivent résister aux forces de vie comme si un sort de **Disjonction** de force 500 avait été jeté.

Transmuter:

Nature. Instantané. Coût: 60 unités de mana. Peu commun.

Transforme le charbon et les minerais des collines et des montagnes en pierres précieuses pour le charbon, en or pour le fer et en mithril pour l'argent. La transmutation est permanente.

Tremblement de Terre:

Nature. Instantané. Coût: 200 unités de mana. Rare.

Provoque un violent tremblement de terre qui affecte les fondations de la ville visée. Tous les bâtiments de la ville ont 10% de chances d'être détruits. Toutes les créatures matérielles non-volantes (les créatures volantes et immatérielles sont

immunisées) ont 15% de chances de mourir au cours du **tremblement de terre**, quelles que soient leurs défenses.

Trouver son Chemin:

Nature. Ensorcellement de créature. Coût: 50 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Permet à l'unité visée (et toutes les unités se trouvant avec celle-ci) de voyager sur les terres, comme si elle traversait des prairies (soit seulement un coût d'un point de mouvement par case).

Vague de Chaos:

Chaos. Ensorcellement global. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: 40 unités de mana/tour. Très rare.

Dote toutes les créatures du chaos d'une puissance destructrice, augmentant leurs attaques rapprochée (épées), à distance, magique et de souffle ardent, de deux.

Vent Gardien:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 18 ou 90 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Invoque un vent conscient pour qu'il encercle une unité, la rendant imperméable à toute attaque à distance (Immunité Missile).

Vent Noir:

Mort. Instantané. Coût: 200 unités de mana. Rare.

Frappe toutes les créatures de la case de la carte visée d'une terrible maladie qui terrasse les créatures infectées presque immédiatement. Les personnages de chaque unité peuvent résister à l'infection du **Vent Noir**.

Vertige:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 25 unités de mana. Peu commun.

Tente de donner à l'unité visée une attaque de vertige aiguë pendant le combat. L'unité a plus de mal à se défendre (moins un point de défense) et à frapper (moins 2 points de frappe, c.-à-d. qu'elle a 20% de chances en moins de frapper).

Voies du Chaos

Chaos. Ensorcellement de créature. Coût: 50 unités de mana. Peu commun.

Envoie un courant concentré de forces du chaos sur une unité normale, la transformant en créature du chaos mutante. Les unités visées subissent l'une des trois mutations suivantes: armure "peau de démon" (plus deux boucliers/défense),

ailes de démon (capacité de vol avec une vitesse de deux), ou cracheur de feu (attaque Souffle ardent de force deux). Quand des unités ont été affectées par les **Voies du Chaos**, elles ne peuvent plus jamais être prises comme cibles pour ce sort.

Voies Noires:

Mort. Ensorcellement de créature. Coût: 100 unités de mana. Entretien: 1 unité de mana/tour. Peu commun.

Transforme la créature visée en mort-vivant abject, avec plus trois de force d'attaque rapprochée (épées), plus un de force d'attaque avec projectiles (arcs), des attaques de souffle, des points de frappe (cœurs), de la résistance (croix) et de la défense (boucliers).

Vol de Sort:

Sorcellerie. Instantané. Coût: 1000 unités de mana. Entretien: le même que pour l'ensorcellement de l'unité visée. Très rare.

Vole un ensorcellement global à un autre sorcier. Le magicien qui a volé ce sort le contrôle et doit aussi l'entretenir.

Voler:

Sorcellerie. Ensorcellement de créature. Coût: 25 ou 125 unités de mana. Entretien: 3 unités de mana/tour. Commun.

Donne la capacité de voler à une unité (avec une vitesse de déplacement de 3 cases/tour).

Voyage Inter-dimensionnel:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 150 unités de mana. Entretien: 5 unités de mana/tour. Peu commun.

Donne la possibilité à une unité visée de voyager à souhait entre Arcanus et Myrror (indépendamment de sa position). Notez que dans le mode Voyage planétaire, les unités ne peuvent pas se déplacer vers des types de terrain illégaux. Bon à savoir: ce type d'ensorcellement est particulièrement utile pour les vaisseaux et les créatures volantes.

Vue Puissance 2:

Vie. Ensorcellement de créature. Coût: 20 ou 100 unités de mana. Entretien: 2 unités de mana/tour. Peu commun.

Donne à une unité normale le don d'**Immunité aux Illusions** et lui permet de voir à travers le **Mur d'Obscurité**.

Définitions

Les sorts de combat ne peuvent être jetés que durant une bataille. Les sorts de combat instantanés prennent effet durant le tour pendant lequel ils sont jetés. Les ensorcellements de combat prennent effet sur le champ de bataille (ou l'unité, s'il s'agit de l'ensorcellement d'une créature de combat) et durent le temps du combat.

Les sorts de terre ne peuvent être jetés qu'en dehors des batailles. Leurs effets peuvent être instantanés ou durables (Pour les ensorcellements et les invocations de créatures). Les sorts instantanés prennent effet durant le tour pendant lequel ils sont jetés. Les ensorcellements et les créatures invoquées durent tant que leur coût d'entretien est payé, ou jusqu'à ce que les créatures meurent ou que les ensorcellements soient supprimés.

Les sorts instantanés ont un effet immédiat. Beaucoup de ces sorts sont destructeurs, comme la **boule de feu** par exemple. Le pouvoir de ces sorts est épuisé dès qu'ils sont jetés, ils n'auront donc pas d'effet dans les jeux ou les tours de combat suivants.

Les sorts permanents sont des ensorcellements qui changent certains aspects de leur cible. Ce changement est permanent et ne requiert donc pas d'entretien.

Les sorts globaux ont pour cible *tous* terrains, unités, portes, sorciers, etc., sur Arcanus et Myrror, qui peuvent être atteints par le sort. Les effets du sort durent sur toutes les cibles tant que le coût de l'entretien de ce dernier dure ou jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou supprimé. Vous pouvez voir les ensorcellements globaux sur l'écran de magie. La couleur du nom du sort est celle du sorcier qui l'a jeté.

Les ensorcellements de ville ou sorts de ville ont pour cible une ville et sont résumés sur l'*écran ville*. La couleur du nom du sort est celle du sorcier qui l'a jeté.

Les invocations sont des sorts qui font apparaître des créatures fantastiques sur Arcanus et Myrror. Ces créatures se battent pour le sorcier qui les a invoquées et ont besoin de pouvoir magique (d'entretien) pour rester sur Arcanus et Myrror.

Les invocations de combat sont des sorts qui ne peuvent appeler de créatures qu'au cours d'une bataille. Ces créatures comprennent des esprits de l'air, de la terre et du feu ainsi que des bêtes et guerriers fantômes. Ces créatures ne durent que le temps de la bataille pour laquelle elles ont été invoquées. Notez qu'un effectif de troupes au complet (neuf) empêche l'apparition de ces créatures dans une bataille.

Certains sorts peuvent être jetés durant un combat ou sur les terres (en dehors du combat). Le coût de ces sorts dépend du moment où ils sont jetés. Il faut moins de mana pour jeter ces sorts au cours d'un combat. Cependant, ces sorts ne durent que le temps de la bataille pendant laquelle ils sont jetés. S'ils sont jetés en dehors d'un combat, ils peuvent avoir un effet durable si le coût de leur entretien est payé.

Les ensorcellements de créatures ont pour cible des unités entières et non des créatures ou des figures individuelles au sein d'une unité. Pour certains de ces sorts, seules des *"unités normales"* peuvent être prises pour cible. Les créatures invoquées ne sont pas affectées par ces sorts. Faites apparaître *la fenêtre de statistiques des unités* pour voir les ensorcellements en cours sur une unité.

Les unités amies (ou propriétés amies) sont contrôlées ou possédées par votre sorcier. Elles ne comprennent pas les unités ou propriétés de vos alliés.

Les unités ennemies (ou propriétés ennemies) sont celles contrôlées ou possédées par *tous les autres sorciers du jeu.* Le fait que le sorcier qui les contrôle soit votre allié n'en fait pas une unité amie. Tous les sorciers qui sont contre vous sont une cible valable lorsque vous jetez un sort contre un "sorcier ennemi".

Le coût initial est le nombre d'unités de mana requis pour jeter un sort. Un signe positif indique que de la mana supplémentaire peut être utilisée pour augmenter l'effet du sort. Deux coûts de lancer différents sont indiqués lorsqu'un sort peut être jeté au cours d'un combat ou en dehors d'un combat. Dans ce cas, le coût le moins élevé est celui du sort jeté au cours d'un combat.

Le coût d'entretien est le nombre d'unités de mana requis pour maintenir un ensorcellement ou une créature donnés pendant un tour. Si vous ne payez pas les coûts d'entretien, les ensorcellements et les créatures invoquées commencent à disparaître. Notez que le coût d'entretien indiqué ne s'applique qu'en dehors des combats pour les sorts qui peuvent être jetés au cours ou en dehors d'un combat.

Les expressions **très rare, rare, peu commun ou commun** décrivent le degré de pouvoir et fréquence d'un sort. Les sorts les plus rares et donc les plus puissants sont plus difficiles à maîtriser et à jeter. De plus, pour maîtriser les sorts les plus puissants dans un royaume magique donné, un sorcier doit posséder des connaissances suffisantes sur ce royaume magique (c.-à-d. que le sorcier doit posséder plus de rangs de magie dans ce type de magie).

Les sortilèges de Master of Magic par catégories

Les tableaux des pages suivantes sont divisés en types de sortilèges. Ces tableaux vous donnent une vue d'ensemble des forces et faiblesses des différents domaines magiques. Tous les sorciers peuvent apprendre tous les sorts arcanes; cependant, les autres sorts que votre sorcier peut apprendre dépendent des choix que vous faites au début du jeu (Voir **Rangs de sortilèges**).

Chaque tableau est consacré à un type de sortilège, comme les invocations de créatures, les ensorcellements de ville ou des unités, etc. Les colonnes du tableau montrent les sortilèges de ce type disponibles dans chaque domaine magique. Les sortilèges sont classés du plus commun au plus rare. Ceci vous permet de vite apprendre quels domaines magiques sont les plus adaptés aux différentes approches de jeu de *Master of Magic.*

Enfin, tous les tableaux ont une chose en commun: tous les sorts présentés en italique sont instantanés (par rapport aux sorts à long terme qui nécessite un entretien).

TABLEAU DES SORTS D'INVOCATION DE CRÉATURES

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Commun	Esprit magique	Esprit du feu* Chiens diaboliques	Goules Squelettes	Esprit gardien	Sprites Ours guerriers	Île flottante Nagas Guerriers fantômes*
Peu commun		Chimère Chauve-souris maudite Géant du feu Gargouilles	Maître de la nuit Démons de l'ombre	Licornes	Basilics Cocatris Araignées géantes	Bête fantôme*
Rare		Enfant du chaos Efreet	Spectres	Ange	Esprit de la Terre* Gorgones Géant de pierre	Esprit de l'Air* Djinn Dragon du ciel Géant de l'orage
Très rare		Grand dragon Hydre	Chevaliers de la mort Seigneur du mal	Archange	Béhémothe Colosse Grand Ver	

* Ne peut être jeté que lors d'un combat; les créatures disparaissent lorsque le combat est terminé.

TABLEAU DES ENSORCELLEMENTS DE VILLE

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Commun		Mur de feu*	Rites noirs		Mur de pierre**	
Peu commun			Mur d'obscurité*	Lumière céleste	Œil de la Nature	
Rare		Tourbillon-foudredu chaos	Nuage d'ombre Terres maudites Présence maléfique Famine	Autel de combat Prospérité Flux de vie	Bénédiction de Gaia *Tremblement de terre*	
Très rare		*Appeler le Vide*	Peste	Porte astrale Consécration Inspirations	Porte de la Terre	Forteresse volante Sort protecteur

* Peut aussi être jeté lors d'un combat bien que les effets disparaissent lorsque le combat est terminé.
** Peut être jeté lors d'un combat, ses effets ne prennent pas fin lorsque le combat est terminé.

TABLEAU DES ENSORCELLEMENTS DE CRÉATURES

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Commun		Arme surnaturelle	Manteau de peur Sommeil noir* Faiblesse*	Bénédiction **Endurance** Héroïsme Armure sacrée Arme sainte	Force géante Résistance aux esprits Peau de pierre **Marcher sur l'eau** Toile d'araignée*	Confusion **Fausses apparences** Résister à la magie
Peu commun		**Voies du chaos** Lame de feu Immolation Mutation des créatures*	Folie furieuse* **Voies noires** **Lycanthropie** Possession*	**Voyage inter-dimensionnel** **Vue puissance 2**	**Trouver son chemin**	Invisibilité Voler Vent gardien Bloquer le sort
Rare			Forme spectrale	Invulnérabilité Cœur de lion Droiture	Armure des éléments Peau de fer	Bannir Hâte* Immunité à la magie **Stase** **Marcher sur le vent**

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Très rare			Animer les morts**		Régénération	Soumission de créature*

* Ne peut être jeté que lors d'un combat
** Le sort ne peut être jeté que lors d'un combat mais ses effets ne prennent pas fin au terme du combat.
Les sorts en caractères gras ne peuvent être jetés qu'en dehors des combats (c.-à-d. sur les terres).

TABLEAU DES ENSORCELLEMENTS GLOBAUX

Remarque: les ensorcellements globaux et les sorts instantanés affectent toutes les cibles valides des deux mondes !

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Peu commun				Scellé des portes		Aura de majesté Maîtrise du vent
Rare			Maîtrise des zombies			
Très rare	*Sort de maîtrise*	Armageddon Vague de chaos Maîtrise de la malédiction Grande corruption Orages de météores	*Désir de mort* Nuit éternelle Présages maléfiques	Charme de vie Croisade Armes sacrées Force de vie Tranquillité	Maîtrise des herbes Découverte de la nature Colère de la nature	*Grande désinvocation* Arrêt du temps Supprimer la magie

TABLEAU DES SORTS DE COMBATS

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Commun	*Dissiper magie**	*Démolir**	Obscurité	*Guérison**	Boue	Contre- magie
	*Rappeler le héros**	*Éclair de feu**	*Saignée de vie**	*Feux d'étoiles**		*Dissiper magie puissance 2**
		*Foudre**	*Fuite de mana*	Lumière puissance 2		*Explosion psionique**
		*Détruire**	Terreur			
		*Corrompre le bois**				
Peu commun		*Boule de feu**	Prière noire	*Chasser le Mal**	*Appel de failles*	*Vertige**
				Prière	*Éclair de glace**	
				*Ressusciter les morts**		
Rare		*Éclair maudit**	Tourmenter	*Mot sacré*	*Pétrification**	Tempête cérébrale*
		Attaque de flammes		*Guérison en masse*		
		*Tourbillon magique***				
		Feux métalliques				
		*Éclairs en chaîne**				
		Corrompre la réalité				
Très rare		*Appel du chaos*	*Sort de mort*	Haute prière	Appel de la foudre	Invisibilité
		*Désintégrer**	*Appel de mort**		Enchevêtrement	collective

* Est dirigé vers une seule unité.
** Bien que ce soit un sort instantané, ses effets durent le temps de la bataille.

TABLEAU DES SORTS SPÉCIAUX

Les sorts inclus dans ce tableau n'entrent dans aucune catégorie spécifique.

Degré	Arcane	Chaos	Mort	Vie	Nature	Sorcellerie
Commun	*Cercle d'invocation*	*Corruption*		Cause juste	*Connaissance de la Terre*	*Rappel*
Peu commun	Détecter magie	*Apparition*	*Saignée de*	*Changer de*	*Modifier le terrain*	*désensor-*
	Désensorceler zone	*d' un volcan*	*puissance*	*monde*	*Remèdes naturels*	*cellement*
	Ensorceler objet		Subversion	*Résurrection*	*Transmuter*	*puissance 2*
	Appeler un héros					Ensorceler route
						Contrer le sort
Rare	Conscience	T*empête*	*Vent noir*	Incarnation	T*empête de glace*	*Disjonction*
	Créer objet	*de feu*	Corruption de node		*Déplacer la forteresse*	*puissance 2*
	Disjonction					
	Appeler le champion					
Très rare			*Dépossession de l'esprit*			*Vol de sort*

Les Sorts de Master of Magic

Classés par Royaumes

Les tableaux suivants sont divisés en royaumes magiques et vous donneront une vue d'ensemble des forces et faiblesses de chacun d'entre eux. Tous les sorciers peuvent apprendre tous les sorts arcanes; cependant, les autres sorts que votre sorcier peut apprendre dépendent des choix que vous faites au début du jeu (Voir **Rangs de sortilèges**). Ces tableaux vous aideront à choisir les domaines de magie que votre sorcier devrait étudier.

TABLEAU DES SORTS ARCANES

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Esprit magique				*Dissiper magie*[1] *Rappeler le héros*[1]	*Cercle d'invocation*
Peu commun					Détecter magie *Désensorceler zone* Ensorceler objet Appeler un héros	
Rare					Conscience Créer objet *Disjonction* Appeler un champion	
Très Rare					*Sort de maîtrise*	

1. Sort de combat dirigØ contre une unitØ seulement.

2. Bien que ce soit des sorts instantanØs, leurs effets durent pendant toute la bataille.

3. Peuvent Œtre jetØs lors d'un combat mais leurs effets disparaissent lorsque le combat est terminØ.

4. Peuvent Œtre jetØs au cours d'un combat, leurs effets ne prennent pas fin au terme du combat.

5. Ne peuvent Œtre jetØs que lors dun combat; les crØatures disparaissent au terme du combat.

6. Ne peuvent Œtre jetØs que lors d'un combat.

7. Bien qu'ils soient jetØs au cours d'un combat, leurs effets ne prennent pas fin au terme du combat.

Les ensorcellements de crØature en caractŁres gras ne peuvent Œtre jetØs qu'en dehors des combats (c.—d. sur les terres).

SORTS DU CHAOS

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Esprit du feu[5] Chiens diaboliques	Mur de feu[3]	Arme surnaturelle		*Démolir*[1] *Éclair de feu*[1] *Foudre*[1] *Détruire*[1] *Corrompre le bois*[1]	*Corruption*
Peu commun	Chimère Chauve-souris maudite Géant du feu Gargouilles		**Voies du chaos** Lame de feu Immolation Mutation des créatures[6]		*Boule de feu*[1]	*Apparition d'un volcan*
Rare	Enfant de chaos Efreet	Tourbillon-foudre du chaos			*Éclair maudit*[1] *Attaque de flammes* *Tourbillon magique*[2] Feux métalliques *Éclairs en chaîne*[1] Corrompre la réalité	*Tempête de feu*
Très rare	Grand dragon Hydre	*Appel du vide*		Armageddon Vague de chaos Maîtrise de la malédiction Grande corruption Orages de météores	*Appel du chaos* *Désintégrer*[1]	

TABLEAU DES SORTS DE MORT

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Goules Squelettes	Rites noirs	Manteau de peur Sommeil Noir[6] Faiblesse[6]		Obscurité *Saignée de vie*[1] *Fuite de mana* Terreur	
Peu commun	Maître de la nuit Démons de l'ombre	Mur d'obscurité[3]	Folie furieuse[6] **Voies noires** **Lycanthropie** Possession[6]		Prière noire	*Saignée de puissance* *Subversion*
Rare	Spectres	Nuage d'ombre Terres maudites Présence maléfique Famine	Forme spectrale	Maîtrise des zombies	Tourmenter	*Vent noir* Corruption de node
Très rare	Chevaliers de la mort Seigneur du mal	Peste	Animer les morts[7]	*Désir de mort* Nuit éternelle Présages maléfiques	*Sort de mort* *Appel de mort*[1]	*Déposses-sion de l'esprit*

TABLEAU DES SORTS DE VIE

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Esprit gardien		Bénir **Endurance** Héroïsme Armure sacrée Arme sainte		*Guérison*[1] *Feux d'étoiles*[1] Lumière puissance	Cause juste
Peu commun	Licornes	Lumière céleste	**Voyage inter-dimensionnel** *Vue puissance 2*	Scellé des portes	*Chasser le Mal*[1] Prière *Ressusciter les morts*[1]	*Changer de monde* *Résurrection*
Rare	Ange	Autel de combat Prospérité Flux de vie	Invulnérabilité Cœur de lion Droiture		*Mot sacré* *Guérison en masse*	Incarnation
Très rare	Archange	Porte astrale Consécration Inspirations		Charme de vie Croisade Armes sacrées Force de vie Tranquillité	Haute prière	

TABLEAU DES SORTS NATURELS

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Sprites Ours guerriers	Mur de pierre[4]	Force géar Résistance aux esprits Peau de pierre **Marcher sur l'eau** Toile d'araignée[6]		Boue	*Connaissance de la Terre*
Peu commun	Basilics Cocatris Araignées géantes	Œil de la nature	**Trouver son chemin**		*Appel de failles* *Éclair de glace*[1]	*Modifier le terrain* *Remèdes naturels* *Transmuter*
Rare	Esprit de la Terre[5] Gorgones Géant de pierre	Bénédiction de Gaia *Tremblement de terre*	Armure des éléments Peau de fer		*Pétrification*[1]	*Tempête de glace* *Déplacer la forteresse*
Très rare	Béhémothe Colosse Grand Ver	Porte de la Terre	Régénération	Maîtrise des herbes Découverte de la nature Colère de la nature	Appel de la foudre Enchevêtrement	

TABLEAU DES SORTS DE SORCELLERIE

Degré	Invocation	Ensorcellement de ville	Ensorcellement de créature	Ensorcellement global	Combat	Spécial
Commun	Île flottante Nagas Guerriers fantômes[5]		Confusion **Fausses apparences** Résister à la magie		Contre-magie *Disperser la magie puissance 2*[1] *Explosion psionique*[1]	*Rappel*
Peu commun	Bête fantôme[5]		Invisibilité Voler Vent gardien Bloquer le sort	Aura de majesté Vent de majesté	*Vertige*[1]	*Désensorceler puissance 2* Enchanter route *Contrer le sort*
Rare	Esprit de l'Air[5] Djinn Dragon du ciel Géant de l'orage		Bannir Hâte[6] Immunité à la magie **Stase** **Marcher sur le vent**		Tempête cérébrale[1]	*Disjonction puissance 2*
Très rare		Forteresse volante Sort protecteur	Soumission *de créature*[6]	*Grande désinvocation* Arrêt du temps Supprimer la magie	Invisibilité collective	*Vol de sort*